gamescom MEGARELACJA Z NAJWIĘKSZEJ WYSTAWY GIER

GRY VIDEO I KONSOLE

WRZESIEŃ 2010 / 09/2010

新プラス

PLUS

PS3 | XBOX | PSP | Wii | DS

CENA: 9,99 z (w tym 7% vat)

PLAYSTATION MOVE
PODSUMOWANIE PRZED PREMIERĄ + WYWIAD Z SZEFAMI SCEP

RAPORT
MORTAL KOMBAT
ODRODZENIE SMOCZEJ SAGI I WYWIAD Z EDEM BOONEM!

JUŻ GRANE
FIFA 11
KOLEJNY TYTUŁ MISTRZA?

JUŻ GRANE
DEAD RISING 2
MASAKRA ZGNIŁKÓW TRWA

+
KULISY POLSKIEJ PREMIERY XBOX LIVE
JUŻ GRANE: ENSLAVED: JOURNEY TO THE WEST
DEKALOG FANBOJA: 10 PRZYKAZAŃ NOWEJ ERY
RAPORT: LITTLEBIGPLANET 2

HALO: REACH
PIERWSZA RECENZJA

NEOGO.PL
09
9 771505 820004
NR 138 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

ZRECENZOWANE: MAFIA II, KANE & LYNCH 2, LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT, SHANK, R.U.S.E. / GAMESCOM: BIOSHOCK: INFINITE, GRAN TURISMO 5, KILLZONE 3 i INNE
PUBLICYSTYKA: ERA THRILLERA, DLA KAŻDEGO COŚ INNEGO / RETROPLUS: COD vs. MOH

12™
www.pegi.info

RUSZAJ DO AKCJI!

Niezwykle precyzyjny kontroler ruchu PlayStation®Move umieści Cię w samym sercu akcji – bliżej niż kiedykolwiek Ci się śniło. Zapomnij o całym świecie, nakładając strzałę na cięciwę, podnosząc rakietkę czy chwytając miecz i tarczę, aby stać się najlepszym na świecie łucznikiem, pingpongistą czy gladiatorem. Wystarczy jedynie chwycić kontroler ruchu i od razu trafiasz w sam środek wydarzeń. Jesteś gotowy?

GRA JEST TYLKO POCZĄTKIEM...

pl.playstation.com/psmove

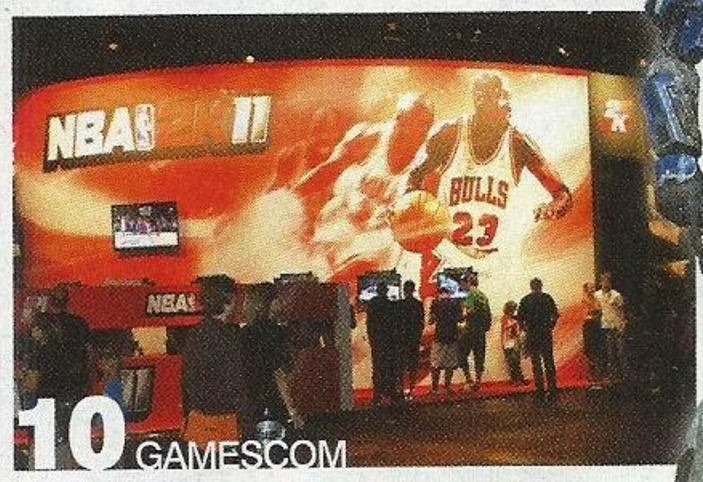
PS3™
PlayStation 3

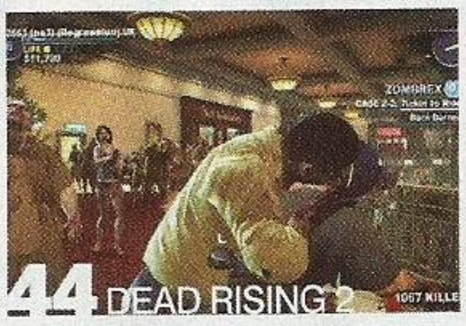
PlayStation®Move

Nowy PlayStation Move na PlayStation 3

SONY
make.believe

MENU // WRZESIEŃ 2010





SPECJAŁ

036> PLAYSTATION MOVE: PODSUMOWANIE PRZED PREMIERĄ
Pierwsze wrażenia z gier towarzyszących premierze w naszym materiale – na deser obszerny wywiad z szefami Sony Computer Entertainment Polska o premierze Move, polskim rynku konsolowym i sytuacji PSP.

044> DEAD RISING 2
Sequel jednej z pierwszych next-genowych gier Capcomu zmierza w październiku do sklepów. Jak wypada?

050> MORTAL KOMBAT
Pierwsze spotkanie z nowym mortalem – gramy i rozmawiamy z ojcem serii, Edem Boonem!

056> DLA KAŻDEGO COŚ INNEGO
Max przygląda się zjawisku grania. Dlaczego gramy? Dlaczego wybieramy takie, a nie inne gry?

058> LITTLEBIGPLANET 2
Media Molecule w sequelu obiecują możliwość tworzenia już nie tyle poziomów, co całych własnych gier. Uda im się? Raport!

062> DEKALOG FANBOJA
Dziesięć przykazań prawdziwego fanboja, gotowego do walki na śmierć i życie w obronie ukochanej konsoli.

064> FIFA 11
Ogrywamy ciągle jeszcze roboczą wersję. Co nowego w „jedenastce"?

068> ERA THRILLERA
Alan Wake, Silent Hill: Shattered Memories i Heavy Rain to przykłady nowoczesnych thrillerów. Kaxi rozkłada je na czynniki pierwsze.

072> HALO: REACH
Pamiętajcie Reach. Pierwsza recenzja w Polsce.

NEWSFLASH

010> GAMESCOM 2010
Relacja z największej wystawy gier video i komputerowych na świecie. A najbardziej podobały nam się...

012> DEAD SPACE 2, MOTROSTORM: APOCALYPSE
013> BIOSHOCK: INFINITE, NAIL'D
016> ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD, DRAGON AGE II
018> CALL OF DUTY: BLACK OPS, inFAMOUS 2
020> GRAN TURISMO 5, PRO EVOLUTION SOCCER 2011
022> KILLZONE 3, MEDAL OF HONOR
024> RAGE, NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
025> FALLOUT: NEW VEGAS, HUNTED: THE DEMON'S FORGE

028> XBOX LIVE W POLSCE
Live startuje w listopadzie – oto znane fakty!

030> XBOX FUN DAY 2010
Kolejny raz Microsoft zorganizował zlot dla najwierniejszych fanów. Byliśmy tam i relacjonujemy.

032> ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST
Gramy w nową propozycję ekipy Ninja Theory.

STAŁE

034> ACHIEVEMENT UNLOCKED
Felieton Kroogera specjalnie dla Was.

070> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

086> RETROPLUS
Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol, oldschoolowych gier i akcesoriów.

095> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

071> KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
072> HALO: REACH
076> SHANK
077> CASTLEVANIA: HARMONY OF DESPAIR
078> MAFIA II
080> EVERYBODY'S TENNIS
081> LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT
082> R.U.S.E.
084> PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS /Wii
084> RED DEAD REDEMPTION: LEGENDS & KILLERS
084> ALAN WAKE: SYGNAŁ
085> NAUGHTY BEAR

HALO REACH

HALO REACH 169,90
~~199,90~~

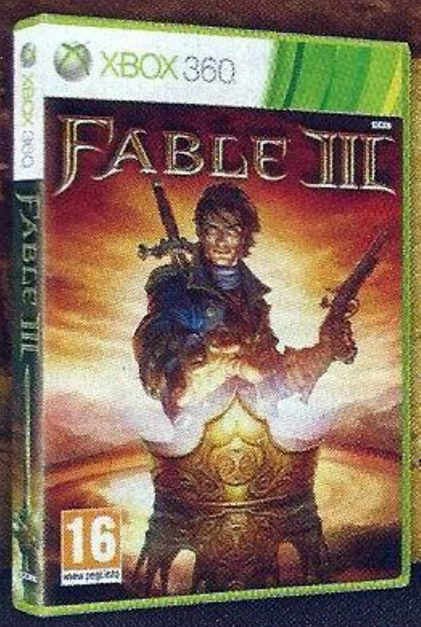
- Nowa część jednej z najbardziej znanych gier FPP!
- Walki na wielką skalę
- Nowy silnik graficzny
- Tylko na Xbox 360!

HALO REACH 199,90
EDYCJA LIMITOWANA ~~259,90~~

HALO REACH 399,90
EDYCJA LEGENDARY ~~549,90~~

SZCZEGÓŁY NA ULTIMA.PL

FABLE III



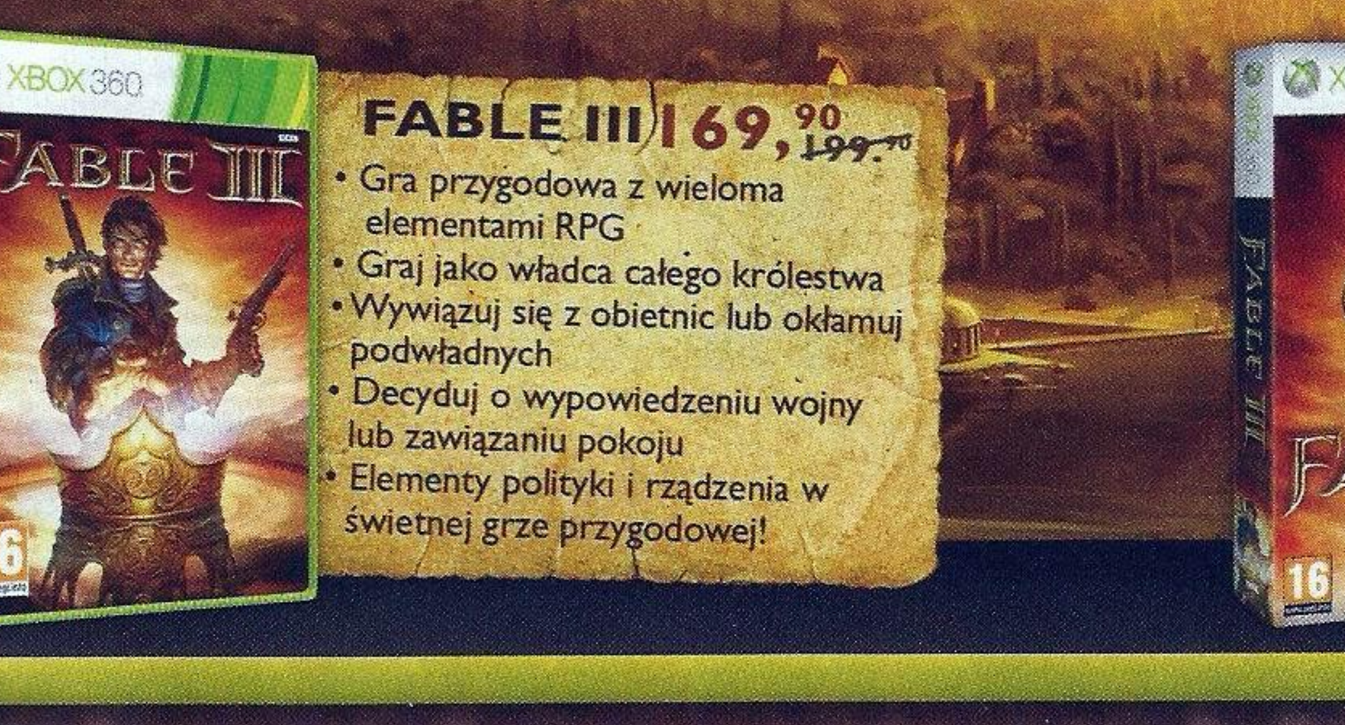
FABLE III 169,90
~~199,90~~

- Gra przygodowa z wieloma elementami RPG
- Graj jako władca całego królestwa
- Wywiązuj się z obietnic lub okłamuj podwładnych
- Decyduj o wypowiedzeniu wojny lub zawiązaniu pokoju
- Elementy polityki i rządzenia w świetnej grze przygodowej!

FABLE III
EDYCJA KOLEKCJONERSKA

SZCZEGÓŁY EDYCJI NA ULTIMA.PL

FIFA 11 JEST NAS



FIFA 11 PSP 119,90

FIFA 11 PS3 189,90

FIFA 11 X360 189,90

FIFA 11 Wii 179,90

WIĘCEJ SZCZEGÓŁÓW NA ULTIMA.PL/FIFA11

Nie tylko premiery! Nie przegap tych okazji!

· Mafia II	199,90	· Dragon Age Początek	89,90
· Red Dead Redemption	199,90	· Bioshock 2	99,90
· Uncharted 2	89,90	· Star Wars Force Unleashed Sith Ed	139,90
· Tekken 6	99,90	· God of War Collection	119,90
· FIFA 09	64,90	· EyePet + kamera	149,90
· FIFA 10	84,90	· Little Big Planet GOTY	109,90
· Kane & Lynch 2	189,90	· Call of Duty Modern Warfare 2	139,90
· Sacred 2	69,90	· GTA IV	89,90
· Resident Evil 5 Gold	119,90	· God of War III	169,90

ultima@ultima.pl | www.ultima.pl | (22) 624-78-16

ULTIMA.pl
Świat Elektronicznej Rozrywki

Reach Rising Kombat Move

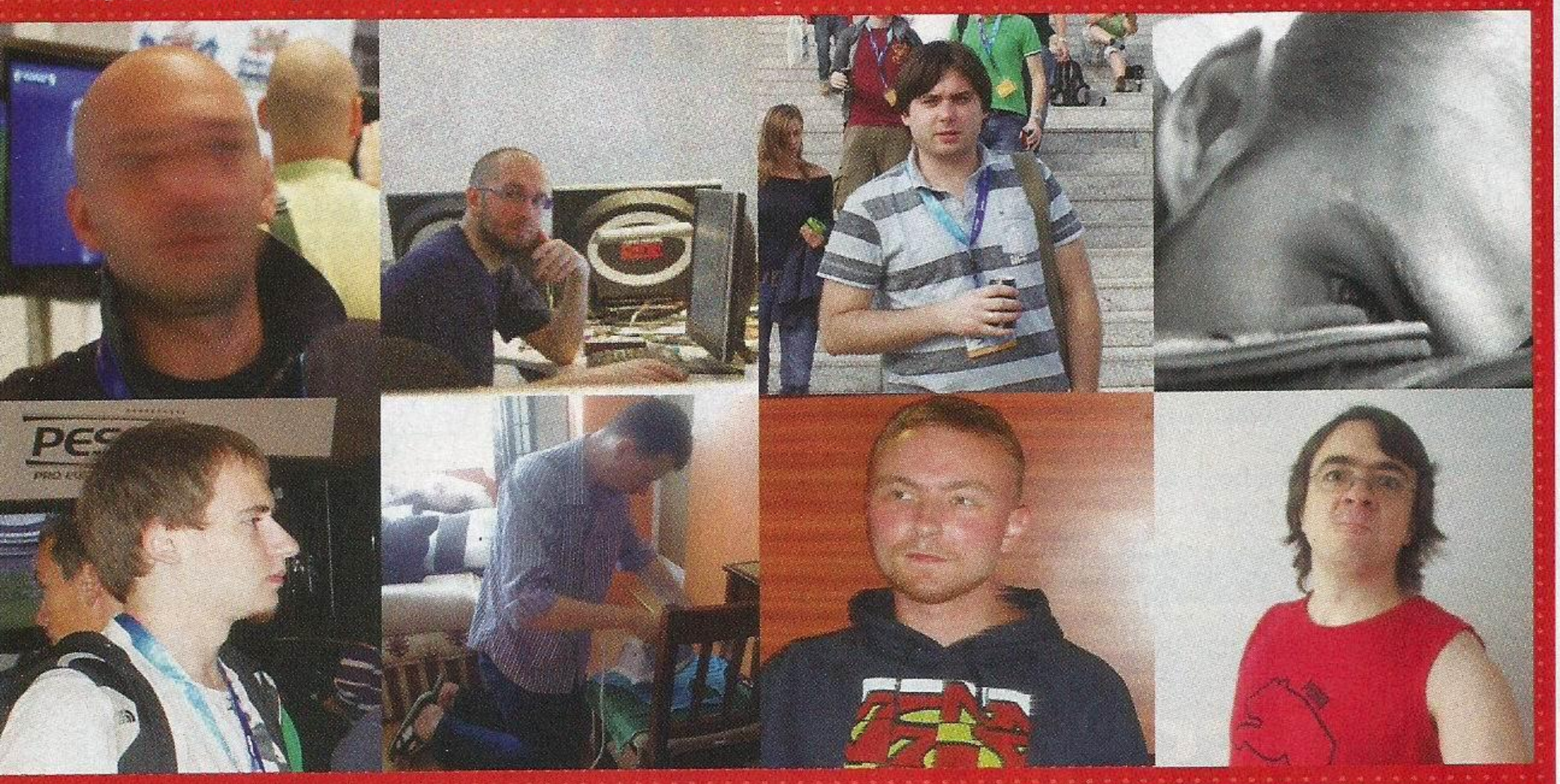
Nowe Halo, zombiaki, PlayStation Move i wyrywanie kręgosłupów

Gamescom potwierdził kierunek, w którym od jakiegoś czasu zmierza nasza ulubiona branża. Giganci rynku są ostrożni i przede wszystkim stawiają na sprawdzone marki; zresztą gier robi się dziś mniej niż kilka lat temu, ale mocniej je promuje i poświęca wiele czasu na szlifowanie, a także kombinowane nad tym, co wyciąć i sprzedawać potem jako DLC. Dlatego na gamescom nie zapowiedziano wielu nowych tytułów, a podjęto wzmożony wysiłek, by po raz kolejny i ostateczny zaprezentować europejskim graczom to, na co będą wydawać pieniądze tej jesieni, zimy i wiosny. Trudno winić wydawców za taką politykę – produkcja pierwszoligowych gier na PlayStation 3 i Xboxa 360 jest po prostu za droga, by liczyć na przysłowiowy łut szczęścia. Szczególnie w czasach kryzysu, który niemiłosiernie przetrzepał kieszenie klientom na zachodzie. Jeśli Capcom płacze, że Lost Planet 2 sprzedało się w pełnej cenie, dajmy na to odpowiednika 40 euro, „tylko" w nakładzie półtora miliona egzemplarzy, to rzeczywiście można pochylić się nad problemem.

Tak czy inaczej, wróciliśmy z gamescom naładowani pozytywną energią; hitów nie zabraknie i jak zwykle trzeba będzie wybierać, by zostało w portfelu coś na jedzenie (bo trzeba) i ubranie (też trzeba). No i rachunki, bo bez prądu nie ma grania. Sprawdźcie nasz raport, w którym skupiliśmy się na naszym zdaniem najciekawszych grach pokazanych na gamescom i zacznijcie odkładać.

W połowie września mają miejsce dwie ważne premiery – Halo: Reach i PlayStation Move. Oba tematy zostały odpowiednio przez nas potraktowane – w numerze znajdziecie raport o Move, wraz z ciekawym wywiadem z szefami Sony Computer Entertainment Polska oraz pierwszą recenzję Reach w polskiej prasie. Przygotowaliśmy także materiały o najnowszej odsłonie Mortal Kombat, którą prezentował nam sam ojciec serii – Ed Boon, a także podsumowaliśmy fakty dotyczące LittleBigPlanet 2. Mielu kroił na wszelkie możliwe sposoby zombiaki w Dead Rising 2, zaś Marcellus męczył FIFA 11, której kolejne wersje ogrywamy w redakcji od jakiegoś czasu. Nie brakuje publicystyki Sasoriego, DrMaxa i Kaxiego, jest również duże Retroplus, w którym na śmierć i życie walczą serie Call of Duty z Medal of Honor. Tylko recenzji jakoś mało, ale sierpień i początek września to nie są miesiące, kiedy wydawcy rzucają na rynek największe hity. Za to październik tradycyjnie powinnien być znacznie bardziej obfity.

Zapraszam do lektury i widzimy się jak zawsze na początku miesiąca. Do przeczytania! //Gulash



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
leniwa niedziela?
A zatem jest niedziela, godzina 22:52 i właśnie zamykamy tę – ostatnią stronę pisma; tak to jest, gdy gamescom wyrwał nam niemal tydzień z cyklu produkcyjnego, a przed nim absolutnie nic się w branży nie działo. Co zresztą widać po recenzjach... Po gamescomie – jasne, ruszyło z kopyta. I raczej nie zatrzyma się do końca marca, bo wydawcy znowu szykują nam jazdę bez trzymanki przez pół roku. I dobrze, *bring it on*, chcemy grać w te wszystkie wspaniałości. Prawda?

MARCIN SIKORA // Marcellus
sequel sequela sequelem pogoni
Nikt się za bardzo w tym roku nie wychyla i tegoroczny sezon świąteczny upłynie nam pod znakiem kolejnych części znanych serii – kolejne Call of Duty, zrestartowany MoH, odświeżony NFS, wyczekiwane Gran Turismo 5, zaskakująco mało przehype'owane Fable III, fachowy Assassin's Creed: Brotherhood, kolejne części sportówek, w tym najważniejsze – rewelacyjna FIFA i być może wreszcie odrodzony PES, a już teraz niesamowite Halo: Reach. Ale o Mafii to lepiej zapomnijcie...

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
On da Move
Zaczęło się od Wrocka, później była Kolonia, a za pięć godzin jadę do Podlesic na Xbox Fun Day. Chciałbym kiedyś pospać w swoim łóżku. Ping-pong na Move rządzi, Echochrome II po mistrzowsku wykorzystuje Move, ale jestem beton i wolę grać na padzie. Nie chciałbym machać łapą, żeby strzelić gola w FIFA 11. Prevka jest super, ale już chcę kod recenzencki, bo za niektóre bugi udusiłbym Ruttera. Iza, Bartek, gratulacje! Lepiej zacznijcie zbierać na konsolę dla małego, niech wyrośnie na gracza ;-)

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
sen zimowy odwołany
Lato wydaje z siebie ostatnie, dramatyczne tchnienie, niczym kumpel głównego bohatera w filmie wojennym. Lada moment zrobi się zimno i paskudnie, i zamiast spoconych zakamarków będziemy narzekać na odmarzające uszy, palce i nosy. Jednak nie zamierzam narzekać, bo zawsze to wymówka do siedzenia w czterech ścianach i nadrabiania zaległości, których narobiło się ostatnio. A tu początek sezonu za progiem i zaraz wysypie się hałda nowych tytułów z której nie wygrzebię się do wiosny.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
McWurst
Nieskromnie polecam Wam w tym miesiącu materiał o nowym Mortal Kombat. Szykuje się hicior. Stara miłość do Smoczej Serii nie rdzewieje i bardzo dobrze, bo warto czekać na tak piękne odrodzenie wielkiej niegdyś marki. Spotkanie z jej twórcą również miało w sobie coś magicznego. Obok trzeciego BioShocka to właśnie Mortal był dla mnie najlepszym tytułem na całym gamescomie. Z tym, że w Mortala można było zagrać. Ja chcę więcej!

GRZEGORZ BROL // Fax
i jeszcze jeden meczyk
Miesiąc temu pisałem, że nadchodzi StarCraft II. Moje obawy były uzasadnione. Multiplayer wciąga mocniej niż jakakolwiek gra konsolowa. Wymagania sprzętowe są tak niskie, że można grać na przenośnych komputerach. I jeszcze te osiągnięcia. Muszę je mieć. Dopiero Halo: Reach wyciągnęło mnie z PCtowego nałogu. Noble Team zarządził. Szykuje się kilka lat grania. Master Chief w tym czasie leżał w zamrażarce i dobrze, bo bez niego to... lepsza gra!

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
strona A/ strona B
Kto by pomyślał, że motyw z Incepcji zakładający składanie się miasta znajdę akurat w Super Mario Galaxy 2? Polecam galaktykę Boo Moon. Niesamowite, nie wiem tylko czy to Miyamoto zasugerował się zwiastunem filmu Nolana, czy na odwrót. A skoro jesteśmy przy inspiracjach, trochę szkoda, że autorzy Mafii II nie tchnęli więcej życia w swój scenariusz. Jest niezły, ale nie powala. Na dobrą sprawę już zdążyłem zapomnieć co spotkało Vito Scalettę. Trochę słabo...

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
rehab time?
Dobra, pora spojrzeć prawdzie w oczy. Uzależniłem się od Puzzle Quest 2. Zainstalowałem to na klocku, na kompie i na laptopie. Na szczęcie nie mam chwilowo żadnego handhelda, bo zamieszkałbym na tronie. I tak jak z każdym uzależnieniem, to taki love-hate relejszonszip – zdycham czasem z nudów, ale mimo to brnę dalej i łączę kolejne trójki. Nie przepuszczam żadnemu mobkowi. A więc... Tak. Mam na imię Michał i jestem uzależniony od zabawy klejnotami.

Special Guest Stars: Krooger

Numer 138 // **wrzesień** 2010
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki
//gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora
//marcellus@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek
//mielu@neo-plus.pl
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol
//fax@neo-plus.pl

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał Szymczak, Adam Zdanowski,
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

1,5 – miliona egzemplarzy Lost Planet 2 sprzedało się w ciągu trzech miesięcy od premiery. Capcom jest zawiedziony tym wynikiem i w sumie nic dziwnego, skoro Super Street Fighter IV trafił do zaledwie stu pięćdziesięciu tysięcy graczy mniej. A wydawałoby się, że nikt nie gra w mordobicia. Tymczasem Namco powiadomiło, że Tekken 6 znalazł już trzy miliony nabywców. Flawless victory!

5 – milionów to liczba chodząca po głowie Peterowi Molyneux. Słynny bajarz ma nadzieję, że Fable III sprzeda się właśnie w pięciu milionach egzemplarzy. W sumie Microsoft nie ma innych gier do promowania poza Halo: Reach i pierdółkami na Kinect, więc może sypnie na reklamy i sen Piotra się spełni?

5 – tysięcy CV wpłynęło do Infinity Ward i Sledgehammer po tym, jak Activision zwolniło Zampellę i Westa! Z tej liczby wybrano sześćdziesiąt „niezwykle uzdolnionych osób". Wygląda na to, że wszyscy chcieliby tworzyć grę z serii Call of Duty i nie przeszkadza im groźba potencjalnego zwolnienia znienacka. Krótko mówiąc, kolejne części CoD będą ukazywać się do końca świata i o jeden dzień dłużej.

146 – milionów PlayStation 2 Sony opchnęło graczom na całym świecie od momentu premiery, a liczba ta wciąż rośnie. Gigant poinformował również, że sprzedało się już trzydzieści osiem milionów peestrójek, z czego szesnaście w Europie. Xboxów 360 wciąż jest więcej o mniej więcej pięć baniek. Move i GT5 wystarczą, aby przegonić X360, czy MS obroni się Kinectem i Halo?

180 – euro bez jednego eurocenta ma kosztować tak zwana Signature Edition Gran Turismo 5, w której znajdzie się zabawkowy samochodzik, skórzany portfel, czasopismo z poradami odnośnie jazdy i tuningu oraz kilka innych bzdetów. Mający premierę tydzień później Kinect będzie o 30 euro tańszy. Są chętni?

PRAWDA JEST PIERWSZĄ OFIARĄ WOJNY

PREMIERA WRZESIEŃ 2010

"SZYKUJE SIĘ RTS, KTÓRY STANOWI ISTNY PRZEŁOM NA KONSOLACH. TYTUŁ, KTÓRY SIĘGNIE PO WYSOKIE NOTY, DEKLASUJĄC KONKURENCJĘ I USTANAWIAJĄC NOWE STANDARDY"

PSX EXTREME SIERPIEŃ 2010

Pozoruj ruchy na polu bitwy, by ostatecznie nim zawładnąć

Zmieniaj widok od całego pola walki aż po pojedyncze jednostki

Bądź sprytniejszy od swoich oponentów w trybie multiplayer i kooperacji

RUSE™

NIE WIERZ W TO, CO WIDZISZ

WWW.RUSEGAME.COM

PC DVD ROM | XBOX 360 | PS3

IRISZOOM ENGINE | STEAMWORKS

16+ www.pegi.info

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. R.U.S.E, IRISZOOM Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed By Eugen Systems. Uses Scaleform GFx © 2010 Scaleform Corporation. "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Notice: Product offered subject to your acceptance of the Steam Subscriber Agreement («SSA»). You must activate this product via the Internet by registering for a Steam account and accepting the SSA. Please see http://www.steampowered.com/agreement to view the SSA prior to purchase. If you do not agree with the provisions of the SSA, you should return this game unopened to your retailer in accordance with their return policy. All rights reserved.

ŁĄCZE INTERNETOWE WYMAGANE DO AKTYWACJI GRY.

EUGEN SYSTEMS

Partner Promocji: onet.pl

UBISOFT

GRAMY ZAWSZE RAZEM

JEST NAS 11

Nieważne ilu nas jest: trzech, pięciu czy dziewięciu, naszą liczbą jest jedenaście. Wyglądamy jak jeden zespół. Mamy tych samych przyjaciół, sąsiadów i wspólnych przeciwników. Nie ośmielisz się zaprzeczyć – JESTEŚMY JEDNĄ DRUŻYNĄ.

PREMIERA 1.10.2010

ZAGRAJ JUŻ DZIŚ
POBIERZ DEMO

MECZE KOMENTUJĄ:
DARIUSZ SZPAKOWSKI
I WŁODZIMIERZ SZARANOWICZ

POLSKA WERSJA PL DUBBING

Gra w pełnej, polskiej wersji językowej na PC DVD, PLAYSTATION®3 i Xbox 360™

Wejdź na: easports.pl

EA SPORTS · 3 www.pegi.info · FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT · EA STORE · PlayStation Network · XBOX LIVE

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, i logo EA SPORTS są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. Oficjalny licencjonowany produkt FIFA. „© Logo FIFA i OLP są chronionymi prawami autorskimi znakami firmowym FIFA. Wszystkie prawa zastrzeżone". Wyprodukowane na licencji przez Electronic Arts Inc. Logo Premier League © The Football Association Premier League Limited 1996. Logo Premier League jest znakiem towarowym, loga Football Association Premier League Limited i Premier League Club są chronionymi prawem autorskim i zarejestrowanymi znakami firmowymi odpowiednich Klubów. Wszystkie znaki towarowe są użyte za zezwoleniem ich prawnych właścicieli. Wyprodukowano na licencji Football Association Premier League Limited. Licencja przyznana Electronic Arts przez Football Association Premier League Limited nie zakłada ani nie ma na celu łączenia wizerunku lub poparcia przez któregokolwiek z graczy tego produktu. "PlayStation", "PS3", PS3 i ® są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie produkty sponsorskie, nazwy przedsiębiorstw, nazwy produktów, znaki towarowe i loga należą do ich prawnych właścicieli.

11
Kappa
BVB 09
EVONIK
adidas
ARSEN

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

GAMESCOM 2010

Kolonia, 18-22 sierpnia

DRUGA EDYCJA GAMESCOM JUŻ ZA NAMI. PRZYBYŁO PONAD ĆWIERĆ MILIONA LUDZI, W WIĘKSZOŚCI GRACZE, KTÓRZY PO RAZ PIERWSZY MOGLI SPRAWDZIĆ W AKCJI MOVE I KINECT

W przedostatnim tygodniu sierpnia Kolonia przeżywała zmasowany najazd geeków, nerdów, cosplayowców, przedstawicieli mediów i handlu, developerów, wydawców, piarowców... Przede wszystkim graczy, dla których ponad pięciuset wystawców przygotowało standy z grami, czy chociażby prezentacje najnowszych zwiastunów. Liczba gości zwiększyła się o około dziewięć tysięcy w stosunku do poprzedniej edycji imprezy, przez hale Koelnmesse przewinęło się ponad 254 tysiące osób. Dla porównania na tegorocznym E3 było jedynie 45 tysięcy gości, ale trzeba pamiętać, że amerykańska wystawa jest przeznaczona dla przedstawicieli branży i mediów, a przy tym osób pełnoletnich. Na gamescom nie ma takich ograniczeń, a ponadto Europejczykom znacznie łatwiej dotrzeć do Kolonii niż do Los Angeles, dlatego planując wyjazd na największe święto graczy w przyszłym roku, warto mieć na uwadze, że na halach przeznaczonych dla zwiedzających panuje niemiłosierny ścisk i w kolejce do pada stoi się nierzadko pół godziny lub dłużej.

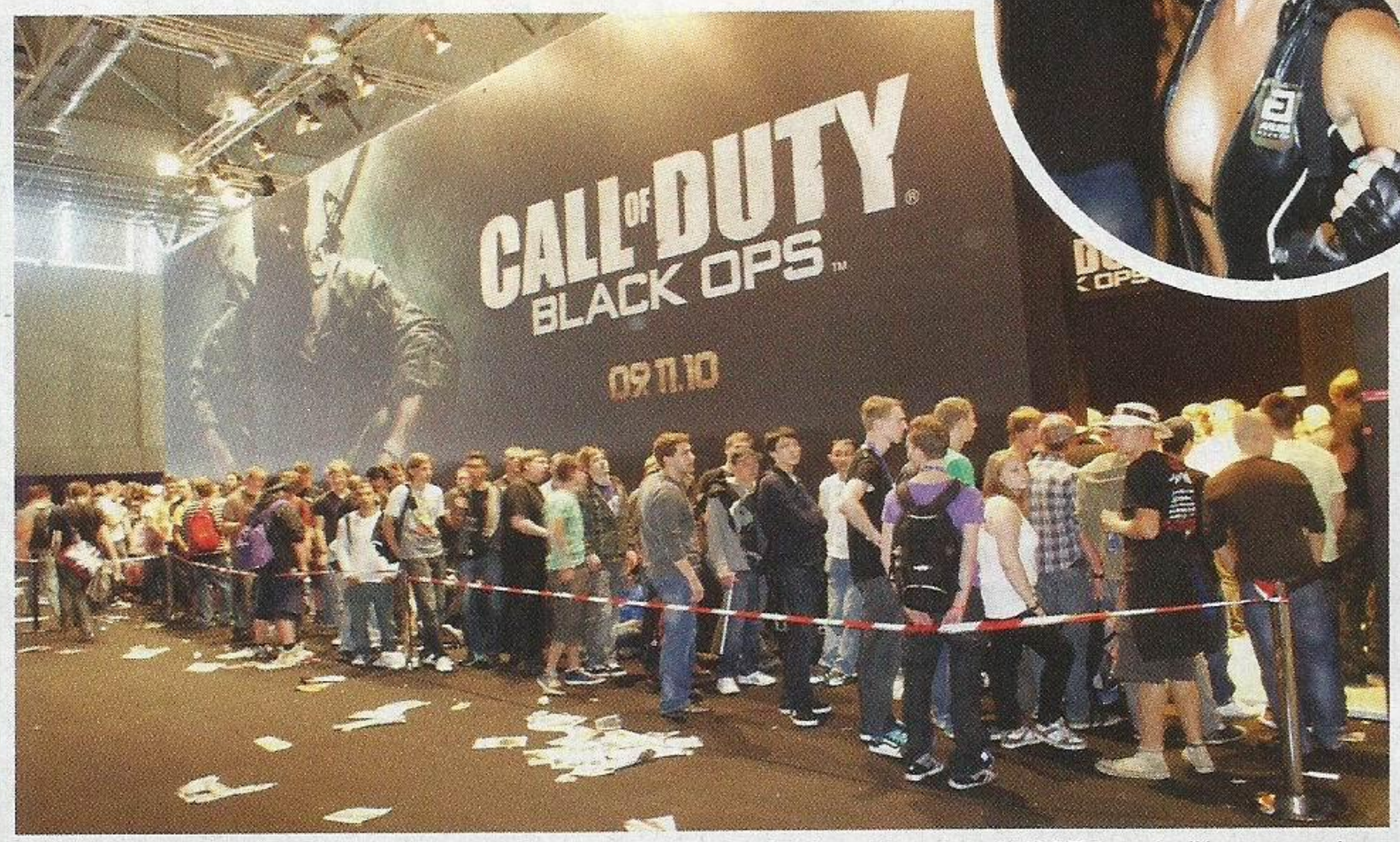
STOJĄC W KOLEJCE

Nie tylko wzrost liczby zwiedzających miał wpływ na wydłużenie kolejek do pada. Jedna hala przeznaczona była wyłącznie dla gier pecetowych, a dokładniej mówiąc – MMO, więc konsolomaniacy nie mieli czego tam szukać. W ogóle nie wystawiły się Sega i Capcom, a ich miejsce zajęli producenci sprzętu i zmodowanych pecetowych obudów. Na osobnym show, na które zostali zaproszeni dziennikarze, Capcom wraz z Namco zaprezentował krótko Street Fighter x Tekken, a także po raz pierwszy mieliśmy okazję zobaczyć logo Tekken x Street Fighter oraz jak w tej grze będzie wyglądał Ryu.

Brak Segi i Capcomu na gamescom oznaczał, że graczom przepadła szansa zagrania m.in. w Vanquish, Marvel vs. Capcom 3 i Dead Rising 2. Za największe rozczarowanie wystawy należy jednak uznać decyzję Nintendo o nie pokazywaniu 3DSa, tym bardziej, że Satoru Iwata już w kilku wywiadach opowiadał, że firmie ciężko będzie reklamować konsolkę i najlepszym sposobem będzie po prostu dać ludziom urządzenie do rąk, by na własne oczy mogli się przekonać, co potrafi następca NDSa. Być może Ninty przeraziło się tłumu – bez wątpienia 3DSa chcieliby zobaczyć wszyscy.

Kolejki i tak ustawiały się na stoisku Nintendo, przede wszystkim do Zeldy: Skyward Sword oraz Metroid: Other M, ale warto było również poczekać kilka minut, by zagrać w Epic Mickey, Kirby's Epic Yarn i Donkey Kong Returns. Oczekiwanie można było sobie umilić patrząc, jak tuż obok na stoisku Microsoftu ludzie grali na Kinect. Oprócz Kinect Adventures, Kinect Sports i Kinectimals, dało się zagrać również w Harry Potter and the Deathly Hallows, które jednak lepiej sprawdza się na Move.

Sony najwięcej miejsca na swoim stoisku poświęciło właśnie grom na Move i w ogóle tytułom casualowym. Można było sprawdzić jak urządzenie działa z EyePet, zmęczyć się grając w Virtua Tennis 4, a także postrzelać do ekranu z kontrolera włożonego do specjalnej nakładki-pistoletu. Sony nie zapomniało jednak o core'owych graczach i przygotowało grywalne wersje inFamous 2, Killzone 3, MotorStorm: Apocalypse i wielu innych tytułów, w tym Gran Turismo 5, które ukaże się w Europie jeszcze w tym roku. Oficjalna data premiera wyścigów od Polyphony to 3 listopada 2010, a dokładnie tydzień później na Starym Kontynencie zadebiutuje Kinect, którego cena może okazać się dla Polaków zaporowa. Kinect wraz z grą Kinect Adventures będzie



■ „Polyphony podało wreszcie jasny i czytelny termin premiery Gran Turismo 5 – marzec 2010." Tak napisaliśmy po zeszłorocznym TGS i jakoś się nie sprawdziło, ale tym razem to już chyba na bank...

■ **W zeszłym roku na stanowisku Sony rządziły gry dla dorosłych i hardcorowców, w tym roku postawiono na graczy niedzielnych... Niektórym, jak widać na załączonym obrazku, zdecydowanie przydałoby się więcej niż trochę Move...**

kosztować 649 złotych, zaś zestaw Xbox 360 4GB, Kinect i Kinect Adventures – 1299 zł.

SKROMNE ZAPOWIEDZI

Tradycyjnie już przed wystawą odbyły się konferencje prasowe gigantów branży. Spodziewaliśmy się, że Sony wreszcie pokaże Resistance 3, o którym plotki słyszymy już od kilku miesięcy, i faktycznie – Insomniac potwierdziło, że pracuje nad tym tytułem, ale zaprezentowano jedynie krótką zajawkę z udziałem aktorów, więc o grze wciąż niczego nie wiadomo. Za to ta sama ekipa Insomniac niespodziewanie zapowiedziała kolejną odsłonę serii Ratchet & Clank o podtytule All 4 One, której główną atrakcją będzie tryb multiplayer dla czterech osób.

Elektronicy przygotowali większą niespodziankę, a mianowicie Mass Effect 2 na PlayStation 3. Gra ukaże się w styczniu 2011, dwa miesiące przed Dragon Age 2. Konami z kolei podało datę premiery Castlevania: Lords of Shadow. Do walki z wampirami i wilkołakami Europa stanie 7 października. Niestety, Konami nie przywiozło na gamescom Metal Gear Solid: Rising, a o grze dowiedzieliśmy się tyle, że da się ją ukończyć bez zabijania choćby jednego przeciwnika i będzie skierowana do szerszej grupy odbiorców niż poprzednie części serii. Microsoft zaś skupił się na pokazywaniu Kinecta, a z gier dla core'owców na ten rok ma właściwie tylko Halo: Reach i Fable III, więc nie bardzo było czym się chwalić.

Ogólnie, nikt nie przygotował wielkiego show, raczej skromne niusy i zapowiedzi, ale można było się tego spodziewać, bo gamescom jest inną imprezą niż E3 – wydawcy traktują ją jako okazję do pokazania swoich gier ich potencjalnym odbiorcom, a nie prasie czy partnerom handlowym. My większość tytułów widzieliśmy już wcześniej na rozmaitych pokazach lub w zaciszu redakcji, tymczasem dla graczy impreza w Kolonii pozostaje właściwie jedyną okazją, żeby zobaczyć i przetestować nadchodzące hity, jak Deus Ex: Human Revolution, Fallout: New Vegas, RAGE, FIFA 11, Pro Evolution Soccer 2011, Dragon Age 2, Killzone 3, Gran Turismo 5, Fable III, Zelda: Skyward Sword i setki innych plus tytuły na Move i Kinect. Każdego gracza z Polski zachęcamy do wyjazdu na gamescom w przyszłym roku. Impreza odbędzie się w dniach 17-21 sierpnia 2011. My również tam będziemy. Do zobaczenia. //**Mielu**

KINECT READY?

Widzieliśmy, graliśmy i... opinie są podzielone

KAXI: Gamescom był dla mnie pierwszą okazją, by sprawdzić nową zabawkę Microsoftu, która rzekomo ma tchnąć drugie życie w tri-sixty. Muszę przyznać, że nie byłem nastawiony hurraoptymistycznie, ale kilka gier zmieniło moją opinię. Przekonałem się, że Kinect naprawdę działa i teraz zadaniem wydawców jest wykorzystać jego potencjał. Z gier, które miałem okazję sprawdzić własnoręcznie i nożnie, największe wrażenie zrobiło na mnie Fighters Uncaged. Jest to bijatyka jeden na jednego w klimatach walk ulicznych. Ogólnie otoczka jest tania, tła są prerenderowane, a postacie mogą się pochwalić tak oryginalnymi ksywkami, jak Ratface albo Jawbreaker. Ale to nieistotne, ponieważ gra naprawdę świetnie rozpoznaje ruchy gracza; wie, kiedy chce uderzyć sierpowym, kiedy na wprost, z góry czy z łokcia. Oczywiście można również uderzać z kolanka, podcinką czy obrotówką (podporządkowaną pod inny, łatwiejszy ruch). Niestety, taka precyzja odbiła się na czasie reakcji – opóźnienia sięgają pół sekundy i tak już zostanie, ponieważ to decyzja programistów, a nie bug. W innych pozycjach, jak Your Shape albo Motion Sports, opóźnienia już nie było, ale te gry nie były aż tak ciekawe. Pierwsza się wieszała, a druga miała tak zwaloną animację, że przyjemność z zabawy była znikoma. Ogólnie rzecz biorąc, Kinect może okazać się hitem, o ile soft i cena dopiszą.

MIELU: Microsoft twardo wkręca, że Kinect spodoba się core'owcom i rzuca hasełka w stylu: „Nie chcemy portów gier z Wii". A z EyeToya? Wybaczcie złośliwość, ale wciąż nie widziałem choćby jednej gry, która sprawiłaby, że rozważyłbym opcję wydania 150 euro (649 złotych w Polsce) na tę zabawkę. Od lat świetnie daję sobie radę z padem i nie mam ochoty przewijać menusów w dashboardzie machając rękoma. Kinect to taki nowy, ale niewiele lepszy EyeToy – ostatnio stracił kilka funkcji, choćby rozpoznawanie mowy i języka migowego. Microsoft wyraźnie chce obniżyć cenę urządzenia poprzez uproszczenie technologii.

Z gier, które nie polegają na tańczeniu czy bieganiu, widziałem w zasadzie tylko Harry Potter and the Deathly Hallows i chętnie zapomniałbym o tym doświadczeniu. Rzucanie czarów to jedna wielka loteria, można kilka razy robić ten sam ruch, a Potter i tak połowy z nich nie powtórzy albo zrobi coś innego. Umówmy się, że to wina gry, a dokładniej rzecz biorąc programistów, a nie Kinecta, ale dobrego wrażenia na mnie to nie zrobiło. Głaskanie wirtualnych tygrysiątek czy tańczenie w rytm piosenek Lady Gagi jest spoko, tyle tylko, że wszystkie te gry są skierowane do casuali. Nie znam osób, które stać na wydanie ponad sześciu stówek, żeby potańczyć przed TV, dlatego nie wróżę Kinectowi przyszłości.

GULASH: Moje nastawianie do Kinecta nie zmieniło się po tym, co widziałem na Gamescom. W dalszym ciągu nie jestem przekonany do tego, że ta technologia może w jakiś sposób zostać wykorzystana w hardcore'owych grach. Choćby dlatego, że na własne oczy widziałem kilka przykładów na to, że urządzenie zwyczajnie ma problemy z poprawnym działaniem. Weźmy nową grę z Harrym Potterem, w której Kinect ma odczytywać ruch ręki gracza, co ma przełożyć się na ataki różdżką młodego czarodzieja – grający machał ze 20 razy, zanim Kinect załapał. Albo Ubisoftowe Motion Sports, w którym trzeba klasnąć, by rozpocząć kolejną mini-grę. Kinect pozostał bierny na klaskanie prezentera, czym wprowadzał go w ogromną frustrację. Drugiego dnia kolo darował sobie klaskanie i postawił obok siebie na stoisku laskę do wciskania X na padzie. W tej samej pozycji nędznie działało także wychwytywanie ruchu grającego, co miałem okazję sprawdzić próbując wymijać obrońców w futbolu amerykańskim. Jednak gra, która naprawdę działała to Your Shape: Fitness Evolved, tam faktycznie urządzenie wychwytywało ruchy gracza, podobnie Kinect Adventures. Prezentowano robocze wersje gier, a także – jak mniemam – samego Kinecta i z pewnością część bugów i niedoróbek zostanie wyeliminowana, ale zdania na temat tej zabawki jeszcze sobie do końca nie wyrobiłem. Poczekam do premiery. ■

ELECTRONIC ARTS | STYCZEŃ 2011 | XBOX 360, PLAYSTATION 3

DEAD SPACE 2

Widowisko nie z tej Ziemi

Pierwsza część Dead Space była horrorem science-fiction, w którym człowiek niemal dusił się przemykając wraz z Isaakiem przez ciasne, klaustrofobiczne korytarze opanowanego przez Nekromorfy statku kosmicznego Ishimura. Dead Space 2 idzie zupełnie inną drogą, czego dowodzą kolejne pokazy gry – autorzy prezentują coraz bardziej widowiskowe, wręcz epickie fragmenty rozgrywki. Najpierw było przeskakiwanie pomiędzy pędzącymi wagonami podziemnej kolejki, później walka z megabossem, który złapał bohatera i obijał nim o ściany, a w tym czasie gracz musiał strzelić w czuły punkt stwora, by zmusić go do rozluźnienia uścisku.

Na gamescom autorzy gry odjechali jeszcze bardziej, wysyłając Isaaka w przestrzeń kosmiczną, wysoko nad powierzchnię Titana, księżyca Saturna, na którym znajduje się metropolia Sprawl. To właśnie w kosmosie znajduje się stacja wyposażona w panele gromadzące energię słoneczną i sprzęt przekazujący ją do generatorów w Sprawl. By przywrócić zasilanie miastu, bohater musi ustawić panele słoneczne we właściwym kierunku, a do wykonania tego zadania idealnie nadaje się nowy kombinezon, a dokładniej – silniczki pozwalające poruszać się w próżni. Ustawienie paneli wydaje się proste, ale sprawa delikatnie komplikuje się, gdy bohatera atakuje The Nest, nowy rodzaj Nekromorfa, który przykleił się do ścian kosmicznej stacji i wypluwa w stronę Isaaka wybuchające niespodzianki.

W kosmosie nie powinno być słychać krzyku potwora pociętego przez pociski z plasma-cuttera, ani tym bardziej odgłosów wydawanych przez silniczki, jednak żeby nie było zbyt cicho, autorzy pozostawili wiele dźwięków, ale je wytłumili, a tam gdzie uznali to za stosowne, dodali również muzykę. Na przykład w momencie, gdy Isaac daje się wystrzelić z ogromną mocą z jakiejś wyrzutni i błyskawicznie spada w kierunku Sprawl. Nurkując omija śmieci unoszące się w próżni i używa dopalaczy, by jeszcze bardziej przyspieszyć swój lot. Wygląda to obłędnie, zwłaszcza że bohater opada równolegle do potężnej wiązki energii, którą chwilę wcześniej wystrzelił w kierunku miasta.

Kształty budynków stają się coraz bardziej wyraźne i w końcu bohater wpada do szybu w jednym z nich, obija się przez kilka chwil o ściany, ale udaje mu się złagodzić upadek dzięki silniczkom (co on by bez nich zrobił?) i po chwili jest gotowy do walki.

Nijak ma się to do mrocznego nastroju poprzedniej części, jednak jesteśmy w stanie wybaczyć autorom zmianę klimatu i pójście w stronę akcji, bo tego typu nieprawdopodobne sceny, jak opisany skok ze stacji w stronę Sprawl, moglibyśmy oglądać w nieskończoność. Szczególnie, że jeśli chodzi o jakość grafiki, mało która gra może stawać z Dead Space 2 w szranki. Przyszły rok rozpocznie się potężnym uderzeniem od EA, aż strach pomyśleć jak się zakończy. //mielu

GC NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

SUDA ROBI CO CHCE

EA po raz kolejny nie pokazało horroru Goichi Suda i Shinjiego Mikami. Dowiedzieliśmy się tylko, że wydawca pozostawił twórcy No More Heroes pełną swobodę, pozwalając mu stworzyć tak popierniczoną grę, jaką tylko zapragnie. Elektronicy dali również do zrozumienia, że długo wyczekiwany horror mistrzów gatunku (pracuje przy nim również Akira Yamaoka) zobaczymy na Tokyo Game Show.

KNIGHTS CONTRACT JEST... DZIWNE

Heinrich jest nieśmiertelny, Gretchen to ożywiona wiedźma. Ta egzotyczna para wspólnie chce zabić doktora Fausta, którego bronią demony, szkielety, gigantyczne węże, płonący gigant ujeżdżający dwugłowego konia oraz inne dziwadła. Brzmi nieźle, ale po pierwsze – gra nie wygląda za dobrze, a po drugie, jest duże ryzyko, że okaże się niegrywalnym crapem. Gracz wciela się w Heinricha i on zginąć nie może, ale musi bronić Gretchen, która nieśmiertelna nie jest. Z jednej strony slasher, z drugiej ICO. Może być spoko, bo przypomina trochę świetnego Berserka, albo bardzo źle, jeśli SI okaże się zwalone i wiedźma będzie zbyt często ginąć.

LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

Wielki troll złapał elficę potężną łapą i zaczął ją pożerać. Krew leje się strumieniami, gdy krasnolud rąbie przeciwników toporem. Nic dziwnego, że War in the North będzie pierwszą grą na licencji Władcy Pierścieni przeznaczoną tylko dla dorosłych. To całkowite przeciwieństwo Aragorn's Quest powstającego z myślą o dzieciach. I dobrze, bo brakowało nam dobrego slashera w klimatach Władcy. Największy fun ma dawać granie we trzy osoby przez net lub na podzielonym ekranie. Gracze wcielą się w elfa, krasnoluda lub człowieka, ale nie będą to Legolas, Gimli i Aragorn, a jakieś inne, podobne do nich typki. Zapowiada się świetnie, trzymamy rękę na pulsie.

BG&E2 JEDNAK BĘDZIE

Szef Ubisoftu Yves Guillemot potwierdził, że Beyond Good & Evil 2 wciąż powstaje i będzie to doskonała gra, ale poprosił fanów o cierpliwość. Od premiery teasera minęły już dwa lata. Ile jeszcze można czekać? Panie Ancel, szybciej z tą grą!

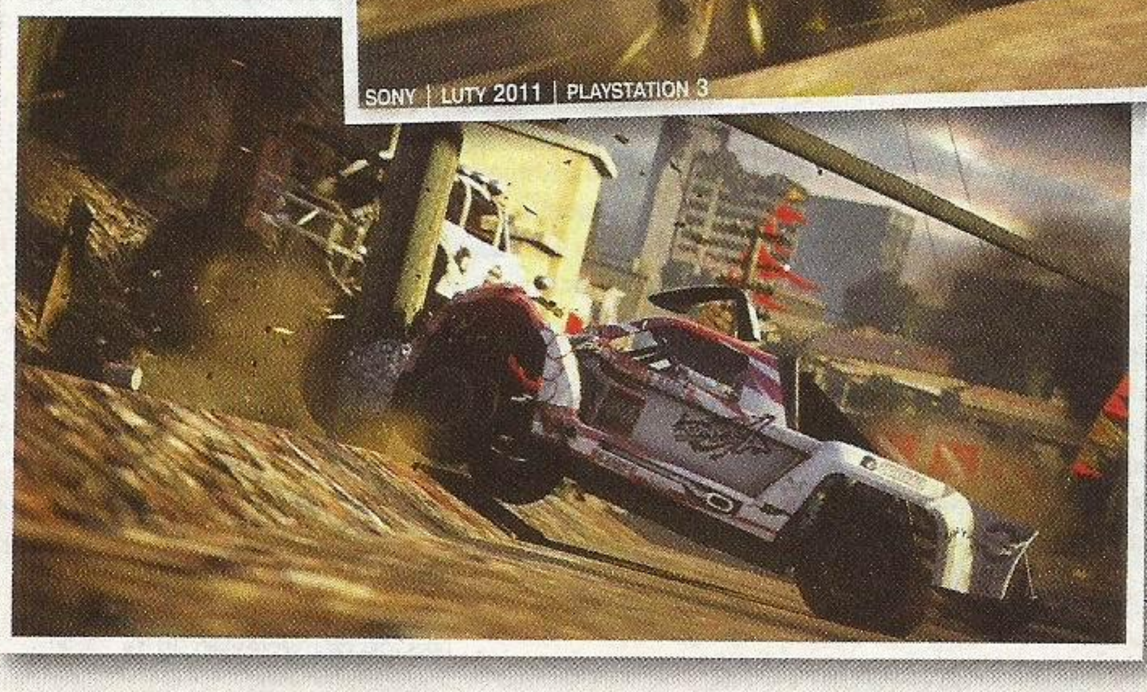
MOTORSTORM: APOCALYPSE

Świetna prezentacja, ale gra na razie tylko dobra

MotorStorm: Apocalypse to chyba najdokładniej zbadana przez nas gra podczas gamescomu. Mieliśmy okazję najpierw przejechać kilkanaście wyścigów w normalnym trybie, a potem jeszcze kilka w 3D, a także porozmawiać z jednym z developerów. Wrażenia mamy dość mieszane.

Jednego grze na pewno odmówić nie można: jest bardzo widowiskowa. Klimat dotkniętych kataklizmami miast bardzo przypadł mi do gustu, a przy okazji pozwolił autorom na przygotowanie interesujących tras. Na każdym okrążeniu coś się zmienia, a to budynek się wali, blokując przejazd, a to nagle ulica pęka na pół i obsuwa się o kilka metrów. Towarzyszą temu efektowne zbliżenia, które na szczęście są opcjonalne – trzeba przytrzymać kwadrat, by kamera się na nich skupiła. Na szczęście, gdyż po kilku wyścigach się nudzą, a każdy przejazd jest dokładnie taki sam. Z jednej strony cierpi na tym różnorodność, z drugiej – gracze będą mieli szansę nauczyć się trasy (i zmieniających się co okrążenie skrótów) i śrubować czasy. Nie widziałem za to żadnego fragmentu, w którym do gracza byłby otwierany ogień przez bojówki obecne na trasie, o czym pisał Mielu w relacji z E3.

SONY | LUTY 2011 | PLAYSTATION 3

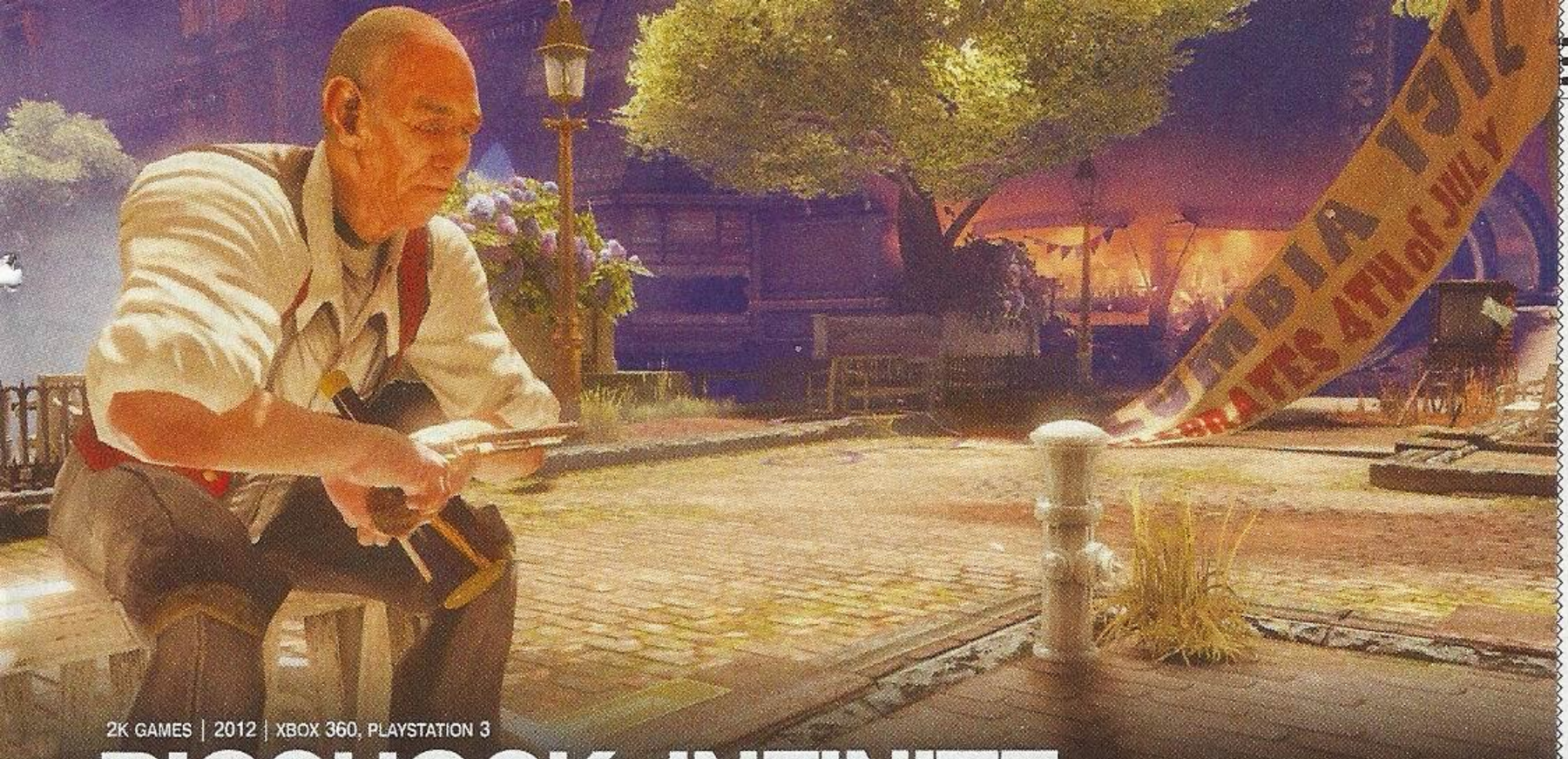


Jeśli wierzyć pracownikowi Evolution Studios, na innych trasach również nie zabraknie katastrof naturalnych, jak trzęsienia ziemi czy trąby powietrzne. Podobne patenty widzieliśmy już w Excite Truck i Split/Second, ale nie mam zamiaru zarzucać autorom braku oryginalności, ponieważ Apocalypse dodaje sporo od siebie. Na przykład kilka klas pojazdów, w tym choppery oraz tak zwane super cars. Różnice pomiędzy klasami są dość spore. Już pomijając sterowność, przykładowo wyścigówkami nie warto wjeżdżać w wodę, bo choć schładza ona silnik (nagrzewający się od boosta), to spowalnia nisko zawieszone auta. Rozwiązaniem jest jazda po płyciźnie. Oczywiście inne pojazdy nie mają tego problemu, ale mają gorsze przyśpieszenie czy niższą prędkość maksymalną. Coś za coś.

Ze wspomnianym turbo wiąże się dość ciekawa sprawa: jeżeli z nim przedobrzyć, auto eksploduje, a wybuch wyrzuca je z dużą prędkością do przodu i można w ten sposób przekroczyć linię mety, wyprzedzając rywala tym bardzo szczególnym rodzajem rzutu na taśmę.

Zapowiada się na to, że Apocalypse będzie prawdziwym potworem rozrywki wieloosobowej. Szesnastu graczy online lub czterech na podzielonym ekranie albo… połączenie tych dwóch. Ostatnio widziałem split screen online bodajże w Mario Kart Wii, a jest to chyba najlepsze oblicze multiplayera. Z jednej strony uczestniczy się w wielkim wyścigu z udziałem kilkunastu osób, z drugiej konkuruje (lub współpracuje) przede wszystkim z kumplami siedzącymi obok w pokoju.

Mój główny zarzut wobec MotorStorm 3 dotyczy oprawy. Otóż gra na razie wygląda dość… przeciętnie. Otoczenie jest bure i kanciaste, do tego występuje lekki pop-up, który w trybie 3D przestaje być lekki. Muszę natomiast przyznać, że trzy wymiary znacząco potęgują doznania płynące z zabawy. Prędkości doświadcza się… mocniej, a lecące spod opon w stronę ekranu kamienie sprawiają wrażenie, jakby zaraz miały trafić gracza prosto w czoło. Nie dało się za to grać z kamerą ze środka, ponieważ widoczna na dole ekranu maska przeraźliwie migotała – przy innym widoku wszystko było już w porządku. Szkoda tylko, że z opcji 3D skorzystają w Polsce ze trzy osoby, bo w przypadku tej gry robi naprawdę dobre wrażenie. //**kaxi**



2K GAMES | 2012 | XBOX 360, PLAYSTATION 3

BIOSHOCK: INFINITE

Bujanie w obłokach à la BioShock

Ken Levine, ojciec BioShocka, udowadnia, że kreatywności mu nie brakuje i zamiast trzeci raz nurkować w głębinach, postanowił rozwinąć skrzydła. Tym razem akcja będzie toczyć się w... latającym mieście Columbia, które powstało w 1900 roku jako dowód potęgi i wyjątkowści USA. Twórcy gry nawiązują do słynnej chicagowskiej wystawy World's Columbian Exposition z 1893 roku, która uznawana jest za najważniejszą wystawę światową w historii, a design Columbii przypomina projekty budynków, w których się odbyła. W grze oczywiście wszystko wygląda inaczej – miasto, będące potężnie uzbrojoną latającą fortecą, zostało przejęte i ukryte, a jego położenie znane jest nielicznym. Jedna z takich osób zatrudnia byłego detektywa Bookera DeWitta, by odnalazł uwięzioną w Columbii niejaką Elizabeth i sprowadził ją na ziemię. Nie wiadomo w jakich okolicznościach bohater trafia do latającego miasta, ale czekają go tam równie przerażające chwile, co Jacka w Rapture.

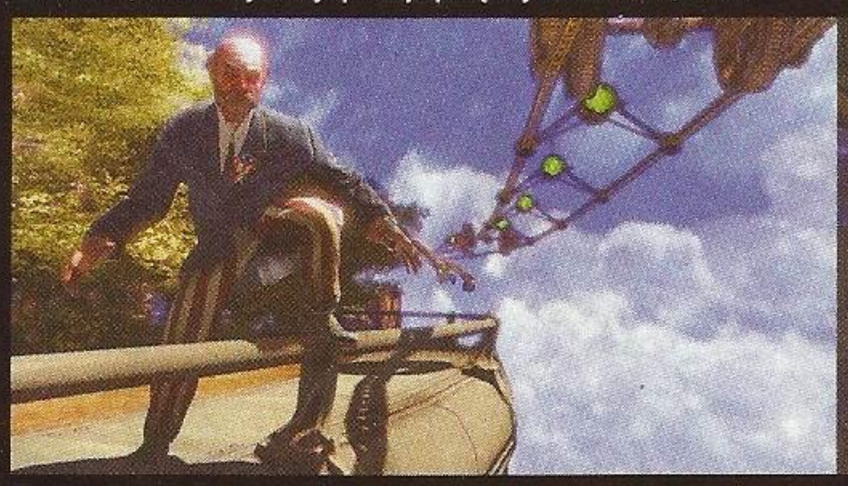
Można rozpływać się nad jakością tekstur, kapitalnym oświetleniem, czy realistycznie wyglądającą wodą, ale tym, co robi największe wrażenie, jest ogrom latającego miasta. To zupełne przeciwieństwo klaustrofobicznego Rapture. Tutaj różne fragmenty miasta latają na osobnych platformach znajdujących się w dużej odległości od siebie, a ze sobą połączone są szynami służącymi do szybkiego poruszania się. Dzięki imponującemu zoomowi snajperki, da się wycelować i zastrzelić z jednej platformy przeciwnika będącego na drugiej.

DeWitt nie jest mile widziany w Columbii, której mieszkańcy trochę przypominają splicerów, choć wydają się od nich inteligentniejsi, a przy tym obdarzeni różnymi mocami. Są jednak tak samo agresywni, a na dodatek chętnie atakują w licznych grupach, co jest dużą zmianą w stosunku do poprzednich BioShocków. Booker ma szczęście, że w walce z nimi wspiera go Elizabeth, dziewczyna dysponuje potężnymi mocami, choć szybko się męczy, gdy często ich używa. Potrafi na przykład pochwycić telekinezą przeciwników i nad ich głowami wytworzyć potężną chmurę, z której zacznie padać deszcz. Gracz zdecyduje czy dołączy się i potraktuje wrogów piorunem, czy nie skorzysta z pomocy dziewczyny. Autorzy nie podali szczegółów dotyczących tutejszej odmiany plazmidów, ale skoro to BioShock, można na takowe liczyć. Oprócz władania piorunami, DeWitt będzie mógł wskazać cel gromadzie agresywnych ptaków, a także użyje telekinezy. Zabawnie wyglądało, gdy bohater strzelał z shotguna latającego kilka metrów przed nim.

Prezentacja napakowana była akcją bardziej niż gry z serii Call of Duty, ale wątpliwe jest, by pełna wersja miała być aż tak poskryptowana, bo po piętnastu minutach graczom zabrakłoby tchu. Zresztą, chyba nie o to chodzi w BioShocku.

Na koniec mała niespodzianka. Pokazany na zwiastunie koleżka zakuty w metalowy pancerz z odsłoniętym sercem chronionym tylko przez szybkę i twarzą zwykłego człowieka będzie ścigał bohaterów. Jeśli jest odpowiednikiem Big Daddy'ego, Infninite ma również swoją Big Sister – na samym końcu demka na dachu jednego z budynków usiadł skrzydlaty stwór z zaokrąglonym dziobem. Niestety, widać było tylko czarną sylwetkę oraz charakterystyczne, czerwone oko.

BioShock: Infinite ukaże się dopiero w 2012, więc jeszcze długo nie poznamy odpowiedzi na pytania cisnące się na usta, a jest ich mnóstwo. Czy latający stwór jest protoplastą Big Daddy'ego i jak się ma to do kanonu serii? Czy twórcy „tatuśków" z Rapture mieli pojęcie o istnieniu tego latającego stwora? Jak w ogóle powiązana jest Columbia z Rapture, bo na zwiastunie widać gościa przypominającego Andrew Ryana? W końcu, czy nikt nie powiedział mieszkańcom Columbii, że na takich wysokościach jest zimno i powinni chodzić w futrach oraz czapkach? Pozostaje uzbroić się w cierpliwość. Najlepiej potężnie. //**mielu**



DEEP SILVER | PAŹDZIERNIK | XBOX 360, PS3

NAIL'D

Arcade prosto z Polski

Techland odpoczywa od fpsów na Dzikim Zachodzie tworząc wyścigi, które absolutnie każdemu przywodzą na myśl Pure, a mają z tą grą niewiele wspólnego. Oba tytuły traktują o wyścigach quadów, ale w Nail'd nie chodzi o to, by robić triki, ale pędzić przed siebie na złamanie karku i łapać kolejne boosty. Właściwie w ogóle nie da się zrobić triku, w powietrzu można co najwyżej delikatnie skorygować tor lotu wychylając analoga na boki albo wydłużać lub skrócić pobyt w powietrzu poprzez ruch analogiem w górę lub w dół. Nie na każdej trasie ma to znaczenie, ale warto opanować tę sztukę, by móc korzystać ze wszystkich dobrodziejstw przygotowanych przez projektantów poziomów.

Na jednej z tras jeździ pociąg, na którego dach da się wskoczyć i kontynuować na nim jazdę znacznie w ten sposób przyspieszając. Z drugiej strony, ten sam pociąg może zablokować przejazd na skróty i trzeba nadłożyć drogi, by go wyminąć. Odnóg na każdej trasie jest mnóstwo, ale już po dwóch przejazdach da się zapamiętać którędy warto jeździć, a nawet gdzie nadłożyć drogi, by dotrzeć do boosta i w ten sposób jednak wyprzedzić rywali.

Pasek przyspieszenia cały czas się ładuje, jednak zbyt wolno, żeby móc marzyć o zdobyciu punktowanego miejsca, dlatego należy przejeżdżać przez specjalne bramki, przelatywać przez wiszące w powietrzu pierścienie, a także nauczyć się spadać na cztery koła. Tak to sobie Polacy wymyślili i nam ten system bardzo odpowiada. Wspomniany wcześniej pociąg to tylko jedna z wielu atrakcji czekających na graczy i na pewno nie najlepsza. O wiele większą radochę mieliśmy z przejeżdżania przez budynek wyglądający jak opuszczony tartak, w którym ktoś jednak zostawił ogromne piły tarczowe radośnie huśtające się prostopadle do drogi. Bardzo łatwo w nie wjechać i stracić głowę... To jest kilka cennych sekund, bo nikt w Nail'd nie ginie, a co najwyżej znika, by za chwilę pojawić się kilkanaście metrów dalej. Gra nie każe nikomu walczyć z przejeżdżaniem w kółko jednego fragmentu trasy i automatycznie przerzuca dalej, co jest niewątpliwie sporym ułatwieniem, ale nie oznacza, że łatwo się wygrywa. Nail'd będzie grą z gatunku „łatwo opanować, trudno wymasterować". Premiera w październiku, trzymamy kciuki! //**mielu**

GC NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE?!

Nefarious za wszystkich, wszyscy za Nefariousa. Że co? Ano tak, w Ratchet & Clank: All 4 One jedną z grywalnych postaci będzie zły doktor Nefarious. Wspomoże on dzielnego Ratcheta, zabawnego Clanka i przygłupiego Qwarka w walce z... W sumie nie wiadomo, bo grę właśnie zapowiedziano, a ukaże się dopiero jesienią 2011, więc na detale fabuły musimy poczekać. Gra powstaje z myślą o kooperacji maksymalnie czterech osób, a grającym solo będą towarzyszyć kompani sterowani przez konsolę. Kamera odklei się od pleców Ratcheta i pokaże akcję z boku albo z góry. Chcieliście zmian w serii? No to się doczekaliście.

HEKATON W BULLETSTORM

Jeszcze nie widzieliście takiego shotguna, jak Bone Duster. Ma cztery lufy zamiast dwóch, a strzela się z niego nie tylko ołowiem, ale również rozgrzanym powietrzem. Potraktowany nim nadbiegający przeciwnik robi jeszcze kilka kroków, a w tym czasie jego ciało dosłownie się rozpuszcza i zostaje z niego sam szkielet. Z gościa poczęstowanego ołowiem z czterech rur pozostają tylko buty i kawałki nóg. Taka broń na pewno przyda się podczas walki z Hekatonem, kuzynem Godzilli, który jest bardzo wkurzony i chyba ma z tym coś wspólnego bohater Bulletstorm. Bodycount właśnie schowało się ze wstydu do szafy.

CO SMAŻĄ ZAMPELA I WEST?

Twórcy Call of Duty nie pokazali swojej nowej gry na gamescom. Nic dziwnego, skoro na razie zajmują się rozkręcaniem firmy, zatrudnianiem ludzi i generalnie zastanawianiem się nad czym mogliby pracować. Szef EA Partners powiedział, że prędzej doczekamy się gry od Insomniac niż od Respawn Entertainment.

GDZIE JEST PSP2?

Nie ma i nie będzie, a przynajmniej nie w tym roku. Różne „dobrze poinformowane źródła" twierdzą, że Sony zaplanowało premierę handhelda na koniec 2011, ale japoński gigant nie potwierdza tych rewelacji. Tak samo, jak nie komentuje doniesień, że konsola będzie tej samej wielkości, co PSP-3000, czyli po naszemu PSP Slim & Lite. Najbardziej odjechane są plotki jakoby urządzenie miało być wyposażone w powierzchnię dotykową umieszczoną z tyłu na obudowie. Jest to jakiś pomysł, żeby nie tworzyć klona iPhone ani dwuekranowej konsolki, ale nie tak łatwo wyobrazić sobie, jak miałoby się na tym grać. Następca PSP podobno został już zaprezentowany wydawcom.

ZAMÓW LIMITOWANĄ EDYCJĘ TIER 1
I ZDOBĄDŹ DOSTĘP DO BETA TESTÓW
BATTLEFIELD 3. SZCZEGÓŁY
NA MEDALOFHONOR.COM

WERSJA NA PS3 ZAWIERA
DODATKOWO SPECJALNĄ WERSJĘ HD
GRY MEDAL OF HONOR FRONTLINE
ZNANEJ Z PLAYSTATION 2

POLSKA WERSJA PL NAPISY

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ
Z NAPISAMI NA PC DVD,
PLAYSTATION®3 I XBOX 360™

18 www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM PS3 PlayStation Network DICE EA

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, logo EA i Medal of Honor są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. Logo DICE jest znakiem towarowym EA Digital Illusions CE AB. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft.

POLECAMY NOWĄ PŁYTĘ ZESPOŁU LINKIN PARK „A THOUSAND SUNS” Z UTWOREM „THE CATALYST” ZE ŚCIEŻKI DŹWIĘKOWEJ GRY MEDAL OF HONOR.

NOWA WOJNA WYMAGA NOWEGO WOJOWNIKA

TWARDY JAK STAL.
POTĘŻNY. PRECYZYJNY.

TO AGENT
PIERWSZEGO STOPNIA

PREMIERA 15.10.10

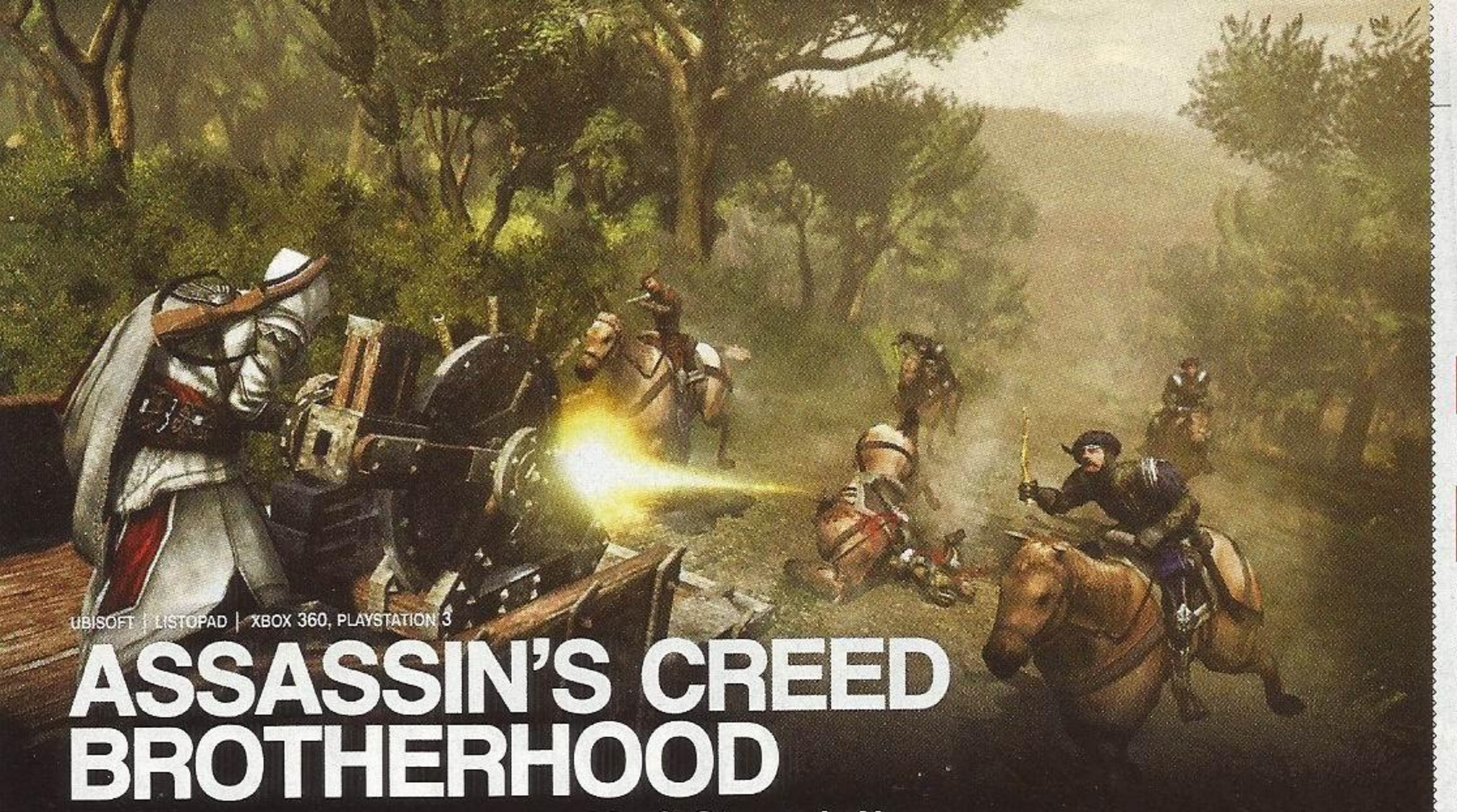
MEDAL OF HONOR™

POCZUJ GORĄCY ODDECH AFGANISTANU

DOŁĄCZ DO ELITY ODDZIAŁÓW SPECJALNYCH JAKO AGENT PIERWSZEGO STOPNIA

REWELACYJNY MULTIPLAYER ZE STUDIA DICE

Grupa znaków "PS" jest zastrzeżonym znakiem towarowym i "PS3" jest znakiem towarowym Sony Computer Entertainment Inc. Logo PlayStation Network jest zarejestrowanym znakiem usługi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.



UBISOFT | LISTOPAD | XBOX 360, PLAYSTATION 3

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Da pracę i sklep otworzy. Kto? Skrytobójca

Willa w Monteriggioni zniszczona, wujek Mario zabity, Jabłko Edenu w rękach Borgiów. Ezio może się poddać lub zemścić, ale w pojedynkę sobie nie poradzi, dlatego musi znaleźć kogoś do pomocy. Wywieszenie na słupach ogłoszenia o naborze na asasynów nie wchodzi w rachubę, dlatego przemierzając ulice Rzymu trzeba mieć oczy i uszy szeroko otwarte, bo nigdy nie wiadomo kiedy wpadnie się na ludzi szarpiących się z żołnierzami Borgiów. To potencjalni kandydaci na pomocników, wystarczy im pomóc, a być może zgodzą się dołączyć do Ezio.

Na E3 dowiedzieliśmy się, że tacy rekruci pomagają bohaterowi w walce, a system ten nazywa się w skrócie BAM. Wystarczy wskazać cel i wcisnąć przycisk, by dwóch asasynów potraktowało ofiarę z łuku albo stanęło z wrogiem do walki. Na gamescom Ubisoft zdradził szczegóły systemu zarządzania pomocnikami. Żeby wejść do menu tego systemu należy znaleźć klatkę z gołębiami pocztowymi, bo właśnie za pomocą tych ptaków asasyni się kontaktują. Każdemu pomocnikowi można zmienić ubranie oraz broń, a przede wszystkim da się ich wysłać na misje do innych miast, w tym Barcelony, Kalkuty, Konstantynopola, Wiednia czy Paryża. Czyżby to była podpowiedź, gdzie będzie toczyć się akcja kolejnych części serii? Dzięki takim wypadom postacie levelują i stają się bardziej przydatne podczas rozgrywki. Oczywiście, gdy są na misji, nie można użyć BAM, by poprosić ich o pomoc w walce.

Zarządzanie drużyną kojarzy się z Final Fantasy Tactics, natomiast oczyszczanie miasta ze sługusów Borgiów przypomina walkę z Niemcami w The Saboteur. Rzymianie wolą siedzieć w domach, a sklepy są pozamykane, co jest nie na rękę Ezio, dlatego trzeba zmienić ten stan rzeczy. Najlepiej dorwać komendanta zarządzającego daną częścią miasta i wbić mu w serce asasyńskie ostrze. Łatwo go znaleźć, bo kręci się w okolicach wysokich wież rozrzuconych po całym mieście, zwanych wieżami Borgiów. Po zabiciu dowódcy, spada morale żołnierzy pracujących dla Borgiów i uciekają gdzie pieprz rośnie. Pozostaje tylko obwieścić mieszkańcom, że mogą bezpiecznie wyjść z domów, najlepiej wysadzając wieżę w powietrze. Po takiej akcji zwiększy się ruch na ulicach, co dla Ezio jest dobrą wiadomością, bo w tłumie zawsze łatwiej mu się ukryć. Poza tym, gdy żołnierze opuszczą daną część miasta, powrócą do niej handlarze i otworzą sklepy, które do tej pory były zabite dechami. W nich Ezio będzie mógł zrobić zakupy dla siebie i swoich pomocników, a chyba nie trzeba tłumaczyć jak bardzo duże ma to znaczenie.

Seria Assassin's Creed coraz bardziej przypomina FIFĘ – gry ukazują się co rok i choć na pierwszy rzut oka kolejne odsłony wyglądają identycznie, w rzeczywistości bardzo się od siebie różnią. Rozbudowę willi z AC2 w Brotherhood zastąpi oczyszczanie Rzymu z ludzi Borgiów i otwieranie sklepów. Zupełną nowością jest prowadzenie gildii asasyńskiej, a nie można zapominać, że Ezio jako pierwszy asasyn będzie strzelał z armaty do wielkiej armii i również jako pierwszy przejedzie się na koniu po mieście. Pozostaje mieć nadzieję, że podobnie jak w przypadku FIFY, każda kolejna część będzie o wiele lepsza niż poprzedniczka i Brotherhood zarządzi. Potencjał ma, życzylibyśmy sobie tylko, żeby Ubisoft zrobił coś z przenikaniem obiektów, bo psuje to ogólny odbiór tej niezwykle spektakularnej gry. //mielu

EA | MARZEC 2011 | XBOX 360, PS3

DRAGON AGE II

Co roku FIFA, NFS i... Dragon Age?

Potężny wojownik Hawke i jego władająca magią siostra Bethany we dwójkę z łatwością rozkładają na łopatki zastępy stworów znanych jako Blight. Bohater z ogromną siłą rąbie mieczem przeciwników, odcina kończymy, przecina na pół, a krew tryska jak woda z rozwalonego hydrantu i pokrywa ciało herosa. BioWare ma nowy pomysł na walkę w sequelu DA:O, teraz po każdym naciśnięciu przycisku ma wydarzyć się coś spektakularnego. Rodzeństwo spuszcza manto kilkumetrowemu trollowi i pewnie położyłoby trupem jeszcze milion innych stworów, gdyby nie smok, który pojawił się znienacka i potraktował ich ogniem.

„Bzdura, to nie tak było" – złości się niejaka Cassandra i prosi by jej rozmówca opowiedział, jak naprawdę wyglądało spotkanie Hawke'a ze smokiem. Cassandra próbuje odnaleźć bohatera, a żeby to zrobić, musi jak najwięcej się o nim dowiedzieć, dlatego wypytuje różne postacie o jego historię, a gracz weźmie aktywny udział w tych retrospekcjach. W tym przypadku aż dwukrotnie, bo opisana powyżej grywalna scena jest tylko wymysłem, a trzeba dowiedzieć się jak wyglądała naprawdę. Autorzy gry mówią, że jest to opowiadanie historii poprzez inną historię, i wskazują na Assassin's Creed, którego fabuła kręci się wokół Desmonda, ale więcej o nim dowiadujemy się poznając losy jego przodków. Dzięki temu poznamy wydarzenia, które miały miejsce w ciągu dekady.

Nie wszystko, co usłyszała Cassandra, było kłamstwem. Hawke faktycznie był potężnym wojownikiem i rzeczywiście był człowiekiem. W Dragon Age II da się ustalić wygląd i płeć bohatera, ale zabraknie opcji wybrania rasy, co może nie spodobać się fanom pierwszej części. A skoro nie da się zmienić rasy protagonisty, w grze zabraknie kilku różnych historii wprowadzających do zabawy, jak miało to miejsce w pierwszej części. Hawke istotnie podróżował z siostrą, ale towarzyszyła im również ich matka, brat Carver i jeszcze kilka innych postaci. Nie wszyscy przeżyją spotkanie z trollem, za to nie zostaną zaatakowani przez smoka tylko przez niego uratowani. A raczej przez nią, bo stwór po przegonieniu Blight zmienił się w starszą kobietę w zbroi, która przedstawiła się jako Flemeth. Nie zdradzimy, o czym rozmawiali bohaterowie z „wiedźmą z dziczy", ale warto wspomnieć o nowym systemie prowadzenia dialogów.

Na ekranie pojawiają się krótkie wypowiedzi, a do każdej przypisana jest ikonka wyświetlająca się na środku ekranu. Wystarczy zapamiętać, ze pięść na czerwonym tle oznacza ostrą, agresywną postawę, a listek oliwny przypisany jest do łagodnej wypowiedzi, dzięki czemu nawet nie trzeba czytać, co bohater chce powiedzieć, żeby przeprowadzić rozmowę w określony sposób. Autorzy żartują, że dobrze bawić się będą nawet osoby niepotrafiące czytać. My jednak liczymy na polską wersję językową. I to co najmniej tak dobrą, jak w Dragon Age: Początek. //**mielu**

GC NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

CO Z RED FACTION: ARMAGEDDON?

W odróżnieniu od RF: Guerrilla, Armageddon będzie grą liniową, a jej akcja ma toczyć się pod powierzchnią Marsa. Na szczęście okazji do demolki otoczenia nie zabraknie, ale tym razem gracz otrzyma urządzenie pozwalające na odbudowanie wszystkiego, co zostało zniszczone. Da się na przykład rozwalić fragment kontenera, wejść do środka, a następnie go odbudować i w ten sposób schronić się przed kosmitami atakującymi dosłownie z każdej strony. Dranie są wyjątkowo wkurzeni, walki z nimi nie będą należeć do najprostszych, ale Magna Gun ostudzi ich zapał. Ta niezwykła broń działa w taki sposób, że najpierw wskazuje się co ma posłużyć za pocisk, a następnie gdzie ma polecieć. Nie ma to jak sprawić, że kawał ściany oderwie się i pomknie w stronę grupki wrogów. Ale i tak nic nie przebije zbroi bojowej, czy raczej odpowiednika VSów z Lost Planet. Sieje rakietami i jest bardzo odporna na ataki. Zadymę na Marsie zrobimy w marcu 2011.

NOWA SKRADANKA: DEATH TO SPIES 3

Gry 1C nie są znane graczom konsolowym, może poza IL-2 Sturmovik, ale rosyjski developer i wydawca ma ambitne plany przejęcia władzy nad konsolowym światem. Na razie atakuje Xboxa 360 trzecią częścią klona Hitmana, którego akcja toczy się podczas zimnej wojny. Bohater jeździ po świecie i likwiduje różnych agentów w Europie, USA i Rosji. Gra jest typową skradanką, trzeba działać po cichu, przebierać się, chować ciała, usypiać wrogów chloroformem albo zabijać ich rzucając nożem. Może nie jest to szczególnie piękna gra, ale skoro wciąż nie wiadomo jak długo będziemy musieli czekać na nowego Hitmana, można przymknąć oko na grafikę.

KRWAWY KAPITAN

Za jednym zamachem na stanowisku 1C obejrzeliśmy Death to Spies 3 i Captain Blood. Bohaterem jest tytułowy pirat, który w pojedynkę mógłby pokonać całą armię. To taki siedemnastowieczny Kratos, tylko nie jest aż tak brutalny, jak Spartiata. Ot, swoje ofiary przekłuwa szpadą albo skręca im karki. Raczej nie wyrywa rąk ani nie rozrywa na pół. Na pierwszy rzut oka Captain Blood jest klasycznym slasherem, ale szybko okazuje się, że to nieprawda. W walce bohaterowi pomagają członkowie jego wiernej załogi, co jest miłą odmianą od schematu „sam przeciw wszystkim". Walka to tylko połowa gry, drugą są misje na morzu. Potyczki z innymi statkami są emocjonujące, trzeba pamiętać o sile wiatru i odległości, jeśli chce się trafić wroga salwą z dział. To całkiem zabawna i nawet ładna gra, sprawdzi się jako przystawka przed disneyowskim Pirates of the Caribbean.

sklep.gram.pl

PlayStation Move

Zacznij się ruszać
z kontrolerem PlayStation Move!

PlayStation Move **Navigation Controller** 99,90 zł

PlayStation Move **Motion Controller** 129,90 zł

+ dema

PlayStationMove **Starter Pack** 199,90 zł

Nowość w ofercie
Idealne telewizory dla graczy!

Pełną ofertę gier oraz sprzętu dla graczy znajdziesz na naszej stronie: **sklep.gram.pl**

Kontakt telefoniczny: **(22) 33 22 232** sklep.gram.pl E-mail: **zamowienia@gram.pl**

Nadchodzące premiery:

Arcania Gothic 4 **PL**	MULTI	179,90 zł
Assassin's Creed: Brotherhood **PL**	MULTI	199,90 zł
Assassin's Creed: Brotherhood **PL - EK**	MULTI	249,90 zł
Call of Duty: Black Ops (również EK)	MULTI	od 199,90 zł
Crysis 2	MULTI	179,90 zł
Dead Rising 2	MULTI	199,90 zł
Fallout: New Vegas + **bonus!**	MULTI	219,90 zł
Gran Turismo 5	PS3	199,90 zł
Medal of Honor - **Tier 1 Edition**	MULTI	179,90 zł
NFS: Hot Pursuit - **Edycja Limitowana**	MULTI	199,90 zł
NHL 11	MULTI	179,90 zł
R.U.S.E.: The Art of Deception **PL + bonus!**	MULTI	179,90 zł
Star Wars: The Force Unleashed II	MULTI	199,90 zł
Tom Clancys H.A.W.X. 2 **+ bonus!**	MULTI	od 169,90 zł
Two Worlds II **PL**	MULTI	169,90 zł

Army of Two: The 40th Day	MULTI	od 69,90 zł
Battlefield: Bad Company	MULTI	od 69,90 zł
Colin McRae: DiRT 2	PS3	89,90 zł
Crackdown 2 **PL**	X360	159,90 zł
Dantes Inferno	MULTI	od 69,90 zł
Dead Space **PL**	MULTI	od 69,90 zł
Dragon Age: Początek **PL**	MULTI	84,90 zł
FIFA 10	MULTI	od 49,90 zł
FIFA Street 3	MULTI	od 69,90 zł
Fight Night Round 4	MULTI	84,90 zł
Kane & Lynch 2: Dog Days	MULTI	199,90 zł
LEGO Harry Potter Lata 1-4	MULTI	od 129,90 zł
LittleBigPlanet	MULTI	od 59,90 zł
Left 4 Dead 2 **PL**	X360	84,90 zł
Mafia II **PL**	MULTI	199,90 zł
Mass Effect 2 **PL**	X360	84,90 zł
Medal of Honor: Airborne	MULTI	od 69,90 zł
NBA Live 10	MULTI	od 69,90 zł

Need for Speed: Carbon	MULTI	od 69,90 zł
Need for Speed: ProStreet	MULTI	od 69,90 zł
Need for Speed: SHIFT **PL**	MULTI	od 69,90 zł
Need for Speed: Undercover	MULTI	od 69,90 zł
NHL 10	MULTI	84,90 zł
Ratchet & Clank: A Crack in Time	MULTI	89,90 zł
Red Dead Redemption	MULTI	199,90 zł
Singularity	MULTI	189,90 zł
Sniper: Ghost Warrior **PL**	X360	109,90 zł
Super Mario Galaxy 2	WII	179,90 zł
Tom Clancys EndWar **PL** + bonus	X360	59,90 zł
Tom Clancys Rainbow Six: Vegas 2 + bonus	X360	59,90 zł
Too Human	X360	19,90 zł
Toy Story 3	MULTI	od 119,90 zł
Transformers: Wojna o Cybertron	MULTI	od 99,90 zł
Uncharted 2: Among Thieves	PS3	89,90 zł
Wall-E **PL**	PS2	39,90 zł
Wolfenstein	MULTI	49,90 zł

Ponad 80 punktów odbioru osobistego w całej Polsce!

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.

GC NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

MULTI W BRINK

Mulitplayer w Brink może zarządzić dzięki umożliwiającemu szybkie poruszanie się systemowi SMART. W innych grach, żeby przejść przez niedużą dziurę, trzeba do niej podbiec, kucnąć i powoli się przez nią przecisnąć. Tutaj da się z pełnego biegu przejść płynnie do wślizgu i szybko przejechać przez otwór na drugą stronę. Wślizg jest też w Bulletstorm i ma szansę stać się nowym standardem w fpsach. W ogóle rywalizacja dwóch „B" zapowiada się szalenie interesująco, bo Brink śmiga na silniku id Tech 5, czyli tym samym co RAGE, i wygląda olśniewająco. Chmielarzowi i spółce nie będzie łatwo wyjść z tego starcia z tarczą. Krótka sesja w multi nie pokazała niczego szczególnie oryginalnego, przywracanie do życia powalonych graczy przez medyka było choćby w Killzone 2, niemniej grało się przyjemnie.

NIE BĘDZIE PADAĆ

Na poprzedzającej tegoroczny gamescom Game Developers Conference Europe, David Cage zaprzeczył jakoby miała powstać kontynuacja Heavy Rain, co akurat nie powinno być zaskoczeniem dla nikogo, kto przeszedł grę i zobaczył dobre zakończenie. Albo nawet piętnaście dobrych zakończeń. Cage zdaje sobie sprawę, że ludzie oczekują od niego stworzenia sequela, ale on ma zamiar zająć się zupełnie nowym projektem. No to może Sony zaprzęgnie swoich ludzi i zrobi seuqel bez udziału Quantic Dream?

JAMES BOND POWRÓCI W 007 BLOOD STONE

Blood Stone można opisać jako połączenie Splinter Cell: Conviction ze Split/Second. Za ciche zlikwidowanie przeciwnika gracz otrzymuje możliwość błyskawicznego zastrzelenia wroga bez konieczności celowania. Nie trzeba się skradać, bo 007 zna CQC. Kapitalnie wygląda w ruchu, gdy powala jednego przeciwnika, szybko podbiega do drugiego, nokautuje go i zabiera się za następnego. Skręca karki, rzuca o ściany, rozbija głowy o stoły... Emocje sięgają zenitu podczas brawurowej jazdy wąskimi uliczkami Stambułu. Efektownie zrobiło się, gdy 007 gonił pociąg wyjeżdżający z płonącej rafinerii – co chwila coś wybuchało, fragmenty żelastwa spadały na ziemię. Model jazdy jest niby zręcznościowy, ale jednak potrzeba trochę skilla. To przecież gra twórców PGR, więc trzeba przypomnieć sobie, do czego służy cały ten hamulec, o którym tak często zapominają amerykańscy kierowcy toyot.

ACTIVISION | LISTOPAD | X360, PS3

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Przez zielone piekło na szczyty list sprzedaży

Modern Warfare ma kapitana Price'a, a Call of Duty od Treyarch sierżanta Reznova, któremu głosu użycza sam Gary Oldman. Niezłym szokiem było zobaczyć, jak bohater Black Ops wpada na Reznova i omal go zabija w wygrzebanym przez Viet Cong tunelu. Co tam robił? Czyżby zdradził Rosję, choć był tak wielkim patriotą w World at War? I dlaczego wygląda tak samo, jak w grze, której akcja toczyła się dwadzieścia lat wcześniej? Nie znamy odpowiedzi na te pytania, ale miło było go zobaczyć i popatrzeć jak powala Wietnamczyka fachowym CQC i kilka razy wbija mu nóż w plecy.

Zanim bohater Black Ops, niejaki Mason, wpadł na Reznova, musiał uratować się z tonącego helikoptera. Czasu na ucieczkę z metalowej puszki było niewiele, woda przewróciła bohatera, na domiar złego nadbiegli Wietnamczycy i zaczęli strzelać. Jakimś cudem udało mu się szarpnąć i otworzyć drzwi, a następnie pod wodą podpłynąć do znajdującej się w pobliżu łódki. Szybko się na nią wdrapał, chwycił przeciwnika i zasłonił się nim przed kulami, biedak wrzeszczał i szarpał się, gdy pociski rozrywały mu ciało, a Mason zdejmował jego kumpli.

Niezwykle efektowny początek misji, a do tego cholernie głośny od wrzasków i huku wystrzałów, czyli tak, jak to powinno wyglądać w Call of Duty. Za moment jednak nastąpiła zmiana tempa i bohater wraz z towarzyszem sterowanym przez konsolę musieli przekradać się przez bazę wroga zabijając przeciwników po cichu. Między innymi wbijali noże w szyję śpiącym Wietnamczykom, ale to już tradycja, że CoDy są mocno kontrowersyjne i takie sceny w Black Ops nie są zaskoczeniem.

Chwilę później bohaterowie dotarli do wioski znajdującej się tuż nad rzeką, gdzie dołączyło do nich jeszcze kilku innych amerykańskich żołnierzy. Wcześniej podłożyli ładunek wybuchowy pod jeden z budynków i to Masonowi przypadło zdetonowanie go. Wielu skośnookich zginęło na miejscu, ale jeszcze więcej stanęło do walki. Strzelali dosłownie z każdej strony, schowani pomiędzy beczkami, czy na dachach chatek, których nie zniszczył wybuch. Bohaterowie mogli co prawda liczyć na wsparcie z powietrza, ale najpierw musieli rozprawić się z działkiem przeciwlotniczym. Mason podniósł wyrzutnię rakiet mogącą wypluć do trzech pocisków bez przeładowania i zniszczył łódź, na której się znajdowało. Bardzo widowiskowo posypała się w drzazgi, a parę sekund później nadleciało kilka helikopterów ze wsparciem i walka była wygrana.

To właśnie po tej zadymie kumple Masona odkryli wejście do podziemnych tuneli i bohater wszedł tam w asyście jednego z nich. Niestety, partner dał się zaskoczyć i szybko skończył z nożem w sercu, ale na szczęście pojawił się Reznov i to on wspierał Masona w dalszej wędrówce w egipskich ciemnościach rozświetlanych jedynie światłem latarki. Nie wiadomo co było dalej, bo nastąpił przeskok do misji pokazywanej już na E3 – Mason z partnerem przejęli helikopter i zrobili ogromną rozpierduchę. Dziewczyna (!) prezentująca grę podkreśliła, że gracz będzie miał pełną kontrolę nad maszyną, a nie tylko będzie obsługiwał działka, jak to jest w Medal of Honor.

Treyarch znów cofa się przeszłość, na szczęście już nie do drugiej wojny światowej, a do lat sześćdziesiątych i wojny w Wietnamie. Dawno nie było dobrej gry podejmującej ten temat, ale w listopadzie się to zmieni. Pozostaje czekać. //mielu

SONY | 2011 | PLAYSTATION 3

inFAMOUS 2

Dowód na to, że twórcy gry słuchają fanów

Odkąd inFamous 2 pokazano szerszej publiczności, nie cichły głosy fanów pierwszej części, że nie podoba im się nowy projekt głównego bohatera. Narzekania te były tak głośne, że dotarły one do uszu decydentów z Sucker Punch i oto podczas gamescomu pokazano nowego-starego Cole'a. Jeżeli to jest już ostateczna wersja, superbohater o wiele bardziej przypomina tego z pierwszej części, niż osobnika, którego do tej pory widywaliśmy w materiałach z gry. I na okładce Neo Plus. Szkoda, bo łysy Cole jest po prostu brzydki. Na dodatek pozostawiono mu głos nowego aktora, a ten kompletnie nie pasuje do paskudnej gęby bohatera. Fani jednak wydają się być zadowoleni, pozostaje zatem pogratulować Sucker Punch umiejętności słuchania i spełniania próśb graczy.

Najnowszy zaprezentowany kod gry pokazywał również kilka innych ciekawostek. Akcja toczyła się na między innymi na cmentarzu w stylu nowoorleańskim, czyli z grobami znajdującymi się nad ziemią. Brakuje tylko linii wysokiego napięcia, po których dałoby się grindować. Mogliśmy zobaczyć w pełnej krasie otoczenie niszczone mocami Cole'a. Potrafi on nie tylko równać z ziemią wieżyczki, z których przeciwnicy prowadzą ogień, ale także rozwalać na kawałki ceglane mury, kolumny i tym podobne. To wszystko dzieje się oczywiście przy okazji walki z wrogami, do których należy zaliczyć teraz także Ravagery – wielkie bestie przypominające przerośnięte owady. W takiego potwora trzeba było rzucić kilkoma samochodami i poprawić z błyskawic, by wreszcie padł. Tutaj zobaczyliśmy nową moc Cole'a, która jest bardzo dżedi. Nazywa się Kinetic Pulse i generalnie wygląda jak telekineza, ale bohater unosi przedmioty nie siłą umysłu, ale uporządkowanym ruchem elektronów. Efektowne, jednak nie daje takiego poczucia siły, jak rozpętanie tornada, które zasysa fragmenty otoczenia i ludzi. W grywalnym demie nie było żadnego ograniczenia i można było takie tornada rzucać jedno po drugim. Stawiamy dolary przeciwko orzechom, że zmieni się to w pełnej wersji, bo inaczej bohater byłby zbyt potężny. Na razie jednak Sucker Punch nie wspominają o konieczności ładowania baterii Cole'a. Wszyscy i tak skupiają się na jego wyglądzie, więc nie ma potrzeby zdradzania zbyt wielu detali dotyczących rozgrywki.

Trudno określić jak daleko w grze znajduje się prezentowany fragment, ponieważ już od początku superbohater będzie bardzo super – autorzy nie chcą zabierać mu raz danych mocy. To zbyt oklepany motyw, a nie po to Sucker Punch wprowadziło destrukcję otoczenia, żeby słabiutki Cole nie mógł zrobić totalnej demolki. No, może nie totalnej, bo nie da się zrównać budynków z ziemią – na coś przecież trzeba się wspinać. Pozostaje kwestia tego, do jakich celów bohater użyje swoich mocy. Wybory moralne mają o wiele bardziej oddziaływać na świat gry, a ich różne kombinacje zaowocują kilkoma diametralnie odmiennymi zakończeniami. //**kaxi**

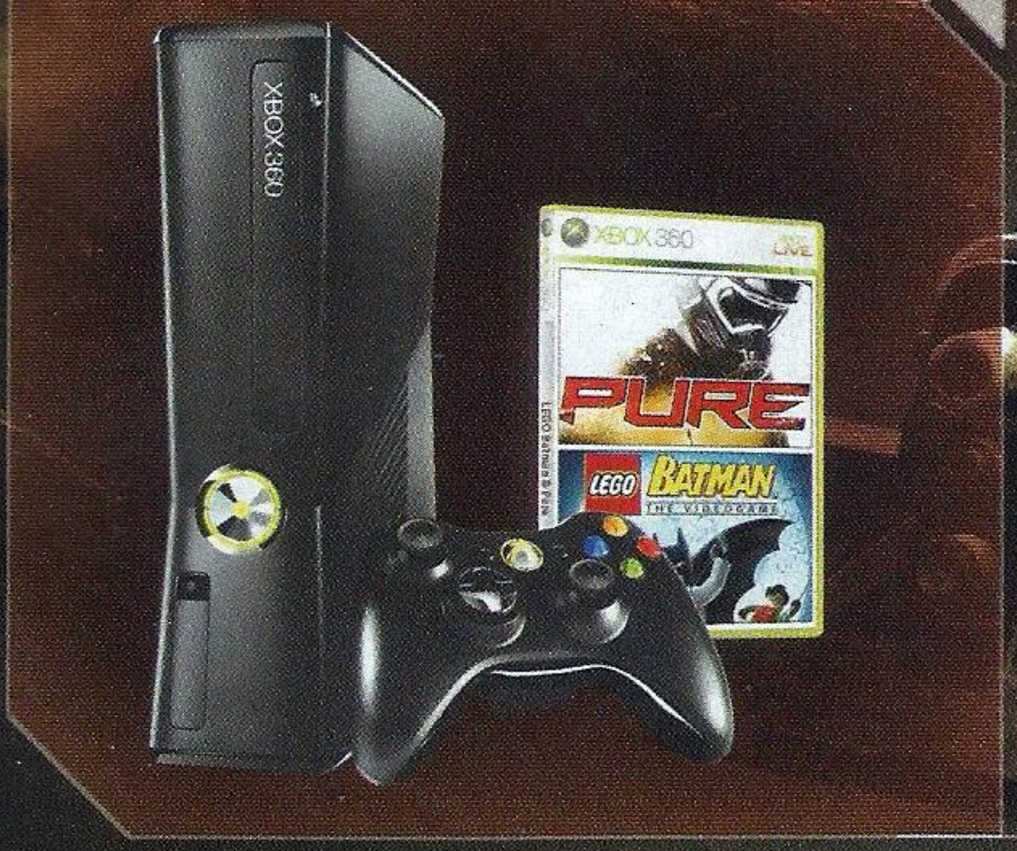
sklep.gram.pl

LIMITOWANE PAKIETY
JUŻ DOSTĘPNE W NASZYM SKLEPIE!

XBOX 360 250 GB
LIMITOWANA EDYCJA HALO: REACH

CENA PAKIETU
(KONSOLA + GRA)
1349 ZŁ

XBOX 360 250 GB
+ LEGO BATMAN i PURE



ZAMÓW KINECT!
SPRAWDŹ NASZĄ CENĘ NA GRAM.PL/KINECT

CENA PAKIETU
(KONSOLA + GRY)
1049 ZŁ

XBOX 360

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.

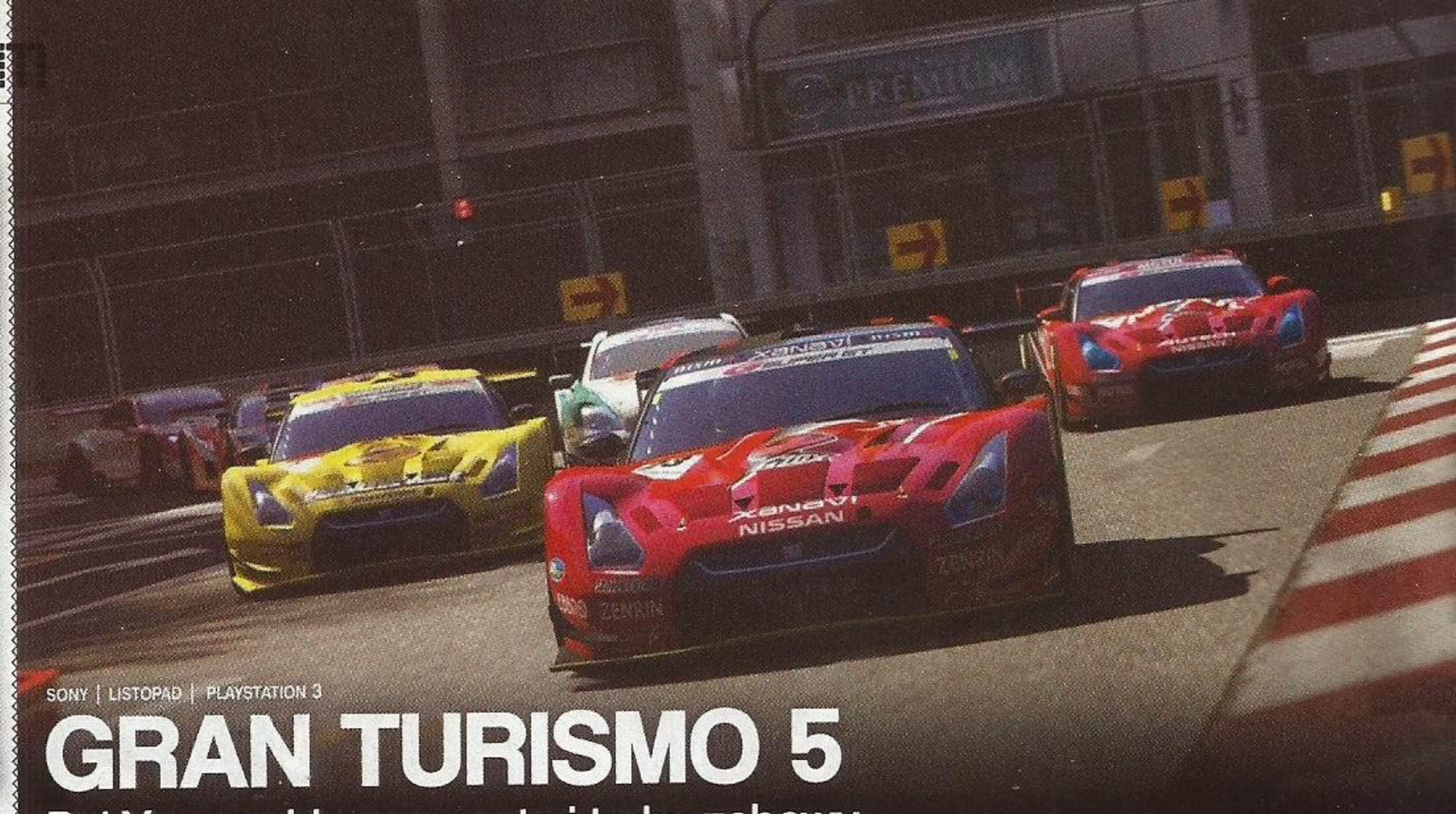
EA | MARZEC 2011 | XBOX 360, PS3

PES 2011

Upragniona reaktywacja?

Od kilku lat słyszymy, że Pro Evolution Soccer „już w tym roku" przejdzie radykalne zmiany, by stawić wreszcie czoła next-genowemu dominatorowi, jakim niewątpliwie jest FIFA. Przez lata można było nie lubić gry Electronic Arts, ale FIFA 10 zwyczajnie zamknęła usta nawet największym niedowiarkom. No, prawie wszystkim, bo w dalszym ciągu istnieje zatwardziałe lobby PESa, które za nic nie da się skonwertować, czekając na odrodzenie kreatywności Seabassa. Po wstępnych oględzinach nowego PESa i rozegraniu kilku meczów podczas gamescom, bardzo ostrożnie można powiedzieć, że modły chyba wreszcie zostały wysłuchane – w końcu nastąpi przełom i PES zacznie bawić w podobny sposób, jak miało to miejsce na PlayStation 2. Nie stanie się to jednak dzięki animacji piłkarzy – ta w dalszym ciągu wyraźnie odstaje od tego, co oferuje gra Electronic Arts i miejscami wydaje się zwyczajnie sztuczna. Jednak grafika jest znacznie lepsza od PES2010, twarze piłkarzy są w większości znakomite, podobnie jak tekstura boiska. Ale przecież fani serii byliby w stanie odpuścić ubytki w grafice i animacji, gdyby tylko wróciło znajome z PS2 uczucie absolutnej kontroli nad piłkarzami i choć ciężko po kilku zaledwie meczach (po których zostaliśmy przegonieni przez kolejnych spragnionych testów nowego PESa dziennikarzy i graczy) wyrokować, wszystko wydaje się zmierzać w dobrym kierunku.

Nowy system podań szybko staje się czytelny, potężne bomby zza pola karnego wchodzą do bramki tak, jak kiedyś, tylko drybling w 360-stopniach cały czas sprawia wrażenie nie do końca doszlifowanego. Choć PESowym purystom może nie spodobać się fakt, że triki wykonuje się teraz prawym analogiem w połączeniu z przyciskiem, z pewnością przywitają z otwartymi rękami Ligę Mistrzów Online, a także Copa Libertadores, czyli jej południowoamerykański odpowiednik. Tak naprawdę na choćby wstępne ocenienie nowego PESa musimy mieć kilka (długich) dni, więc na razie możemy tylko powiedzieć, że jest wyraźnie lepiej niż rok temu. Czekamy niecierpliwie na wersję preview. //**gsh**



SONY | LISTOPAD | PLAYSTATION 3

GRAN TURISMO 5

Był Yamauchi, nowe auta i tryby zabawy

Prezentacja Gran Turismo 5 odbywała się w hotelu wynajętym przez Sony nieopodal hal gamescomu i widać było, że firma nie odpuściła sobie europejskiej imprezy. Niech zaświadczy o tym fakt, że pokaz prowadził sam Kazunori Yamauchi, ojciec serii, ze swoim nieodłącznym tłumaczem.

Yamauchi zaczął od razu od konkretów. Najpierw pochwalił się nową trasą Monza, a potem szeregiem nowych fur, dzięki czemu liczba wszystkich aut w GT5 coraz szybciej zbliża się do upragnionego tysiąca. Pokazano między innymi Pagani Zonda R '09 i prototypowego Lexusa IS-F, ale prawdziwą gwiazdą był Jaguar XJ13 – auto, które miało wziąć udział w wyścigu Le Mans w 1966 roku, ale nigdy nie trafiło na tor i na świecie istnieje tylko jedna sztuka! Ekipa Polyphony je odnalazła i przeniosła do gry – szacun. Pokazano również jak sprawują się gokarty, czyli najnowszy dodatek do wielu klas pojazdów dostępnych w grze. Szczerze mówiąc, szału nie ma i można było odnieść wrażenie, że zaraz któryś z kierowców rzuci żółwią skorupą.

Jednak to są tylko detale, prawdziwą bombą jest informacja o podzieleniu GT5 na dwie części: czerwoną i niebieską. Pierwsza to tak zwany A-spec, czyli to, co dobrze znamy: kupowanie aut, wygrywanie wyścigów, tuning, i tak dalej. Niebieski B-spec natomiast, to coś w rodzaju trybu menedżerskiego albo rpg. Gracz nie prowadzi aut, a jedynie wydaje komendy swoim kierowcom, których pod opieką może mieć maksymalnie sześciu. Musi przy tym dbać o ich kondycję psychiczną i fizyczną – wydanie komendy agresywnej jazdy czy wyprzedzania ją obniża. Wygląda to tak, że na środku ekranu znajduje się okienko, w którym na żywo śledzi się przebieg wyścigu. Powyżej umieszczono aktualną klasyfikację, poniżej zaś wskaźniki kondycji kierowcy oraz przycisk wydawania komend. Tych ostatnich jest niestety tylko kilka (zwolnij, utrzymuj prędkość, przyśpiesz, wyprzedź, zjedź do pit-stopu, nie zjeżdżaj do pit-stopu), więc wydaje się, że gracz ma niewielki wpływ na ostateczny wynik. Ogólnie pomysł w pierwszej chwili wydał się ciekawy, ale trudno sobie wyobrazić oglądanie więcej niż jednego wyścigu dziennie, chyba że jest się absolutnym maniakiem samochodów. Może miałoby to sens, gdyby dało się sterować jedną ręką, a drugą na przykład jeść popcorn. Idealnie nadawałby się do tego Move, ale kiedy o to zapytaliśmy, Kaz stwierdził, że nie ma takich planów. W takim razie my nie planujemy się w B-spec bawić ;-)

Kolejną niespodziankę stanowi Course Maker. Wbrew temu co sugeruje nazwa, nie jest to pełnoprawny edytor tras. Yamauchi zdradził, że testowano taką możliwość, ale okazało się to zbyt skomplikowane w obsłudze. Zamiast tego proponuje graczom generator. Można określić rodzaj trasy (szuter, asfalt itp.) i otoczenia, a poza tym parametry dla każdego z czterech odcinków. Parametry te to na przykład natężenie i stopień ostrości zakrętów. Na podstawie tych danych konsola generuje trasę, po której od razu można się przejechać. Jeżeli się spodoba, wystarczy zapisać i gotowe. Będzie też opcja dzielenia się torami ze znajomymi przez sieć. Martwi jednak gorszy poziom grafiki tak wygenerowanych tras – podczas pokazu zauważyłem, że elementy otoczenia dorysowywały się w zasięgu wzroku gracza.

Ostatnią nowinką jest Photo Mode, w którym można robić fotografie 3D. Przekonaliśmy się na własne oczy jak to wygląda i rzeczywiście robi wrażenie. Efekt psuło jedynie lekkie mruganie niektórych elementów, tych znajdujących się „najbliższej" gracza, ale niektórzy mogą tego nawet nie zauważyć. Niestety, nie pograłem w 3D, więc nie sprawdziłem na jakie cięcia w oprawie się zdecydowano. Bo że jakieś muszą być w tak pięknej grze, to wiadomo. //kaxi

GC NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

KRYZYSOWO W MULTI CRYSIS 2?

Multiplayer w Crysis 2 nie jest taki, jakiego można było się spodziewać po twórcach TimeSplitters. Tempo walk jest zadziwiająco niskie, momentami gra wydaje się po prostu powolna. A jednak aż chce się grać, co jest zasługą kapitalnych map. Ganianie się z innymi graczami po dachach wieżowców sprawia mnóstwo frajdy. Widok Manhattanu zapiera dech, łatwo się zagapić i zapomnieć o walce. Wciąż jednak mnóstwo roboty przed Crytek UK zanim wyeliminują wszystkie błędy. Irytujące było opóźnienie, z jakim postać oddawała strzał, gdy miała aktywny kamuflaż optyczny. Niewidzialność najpierw musiała się wyłączyć i dopiero padał strzał. Premiera na początku przyszłego roku, więc jest jeszcze dużo czasu na poprawki.

INVERSION

Zaczyna się gearsowo: widok tpp, bohater chowa się za osłoną i strzela do przeciwników nawet się zza niej nie wychylając. Za chwilę jednak okazuje się, że włada też grawitacją i potrafi podnosić siłą woli przedmioty, by rzucić nimi we wroga, albo po prostu unosi w powietrze swoich przeciwników. Trzeba jednak uważać, bo oni też znają takie sztuczki i potrafią dosłownie wyciągnąć bohatera zza osłony. Dalej robi się jeszcze ciekawiej, bo grawitacja zaczyna totalnie wariować i nierzadko biega się po ścianach albo do góry nogami. Zdarza się tak na przykład, gdy zawala się wielki budynek, a siła uderzenia wywołuje anomalie i postacie przyklejają się ścian. Ciekawa, nietypowa strzelanka, która ma szansę nieźle namieszać.

WYCIECZKA DO PRYPECI

W maju tego roku twórcy pecetowego shootera S.T.A.L.K.E.R. wspominali o konwersji gry na konsole, ale najwyraźniej plany uległy zmianie. GSC szykuje multiplatformową kontynuację nazwaną po prostu S.T.A.L.K.E.R. 2, a wiadomo o niej tylko tyle, że ukaże się w 2012 roku i powstaje na całkowicie nowym silniku stworzonym również przez GSC. Akcja zapewne będzie toczyć się w okolicach Prypeci na Ukrainie.

ONLINE PASS OD SONY

Sony przygląda się możliwości wprowadzenia do swoich gier odpowiednika Online Pass stosowanego przez Electronic Arts, a skopiowanego już przez THQ i Ubisoft. System ten zmusza gracza, który odkupił grę od kogoś, do zapłacenia niewielkiej kwoty (około dziesięciu dolarów) za możliwość zabawy w sieciowym multiplayerze. Na razie nie wiadomo kiedy i czy w ogóle Sony wprowadzi ten system w swoich grach, ale należy się spodziewać, że prędzej czy później się to stanie.

sklep.gram.pl

Specjalne edycje limitowane!

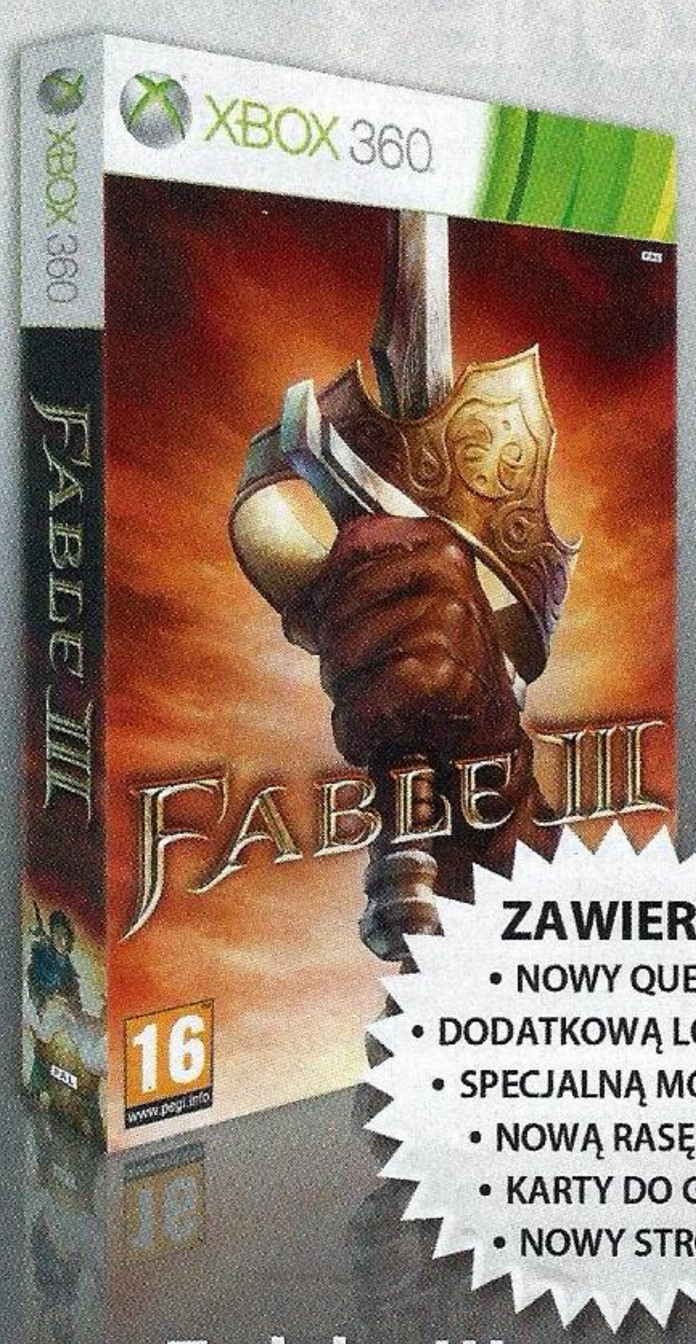
Zobacz zawartość wyjątkowych pakietów na **sklep.gram.pl**

ZAWIERA:
- PANCERZ ELITE
- DOKUMENTY I ZAPISKI DR CATHERINE HALSEY
- OZNAKA DR HALSEY
- NASZYWKA SPARTAN II

Halo: Reach

Pre-order **premiera:** 14.09.2010

199,90 zł



ZAWIERA:
- NOWY QUEST
- DODATKOWĄ LOKACJĘ
- SPECJALNĄ MONETĘ
- NOWĄ RASĘ PSA
- KARTY DO GRY
- NOWY STRÓJ

Fable III

Pre-order **premiera:** 29.10.2010

199,90 zł

Zamów z tanią wysyłką kurierską i ciesz się grą w dniu premiery lub odbierz w jednym z ponad 80 punktów odbioru osobistego w całej Polsce!

Masz pytania? Skontaktuj się z nami telefonicznie: **(22) 33 22 232** lub napisz do nas e-mail: **zamowienia@gram.pl**

XBOX 360

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.

SONY | LUTY 2011 | PLAYSTATION 3

KILLZONE 3

Strefa Zabijania 3 to nie tylko kampania

Cały pokaz Killzone 3 na gamescomie był poświęcony trybom multiplayer. Prezentację prowadził Dan Nanni, odpowiedzialny wyłącznie za ten aspekt gry. Na początku zachwalał ulepszony interface, dzięki któremu gracze mają łatwiej i szybciej znajdować pożądaną grę. Jedną z ważniejszych innowacji ma być możliwość pozostania z tą samą ekipą przy zmienianiu rozgrywki. Kolejną – mocne wsparcie dla drużynowych akcji. Przykładowo, podczas korzystania z headsetu priorytet w odbieraniu głosu gracza mają członkowie jego drużyny. Nie zdradzono jak ma to działać w praktyce, ale idea brzmi – nomen omen – nieźle. Wiadomo za to, jak będzie wyglądał HUD przystosowany do gry zespołowej – będzie po prostu wyświetlał kilka podstawowych informacji o kompanach pomagających w rozgrywce, jak na przykład specjalne zdolności zależne od klasy. Będą one bowiem miały swego rodzaju zasięg „rażenia": jeżeli gracz stanie w pobliżu kolegi, który zniknął z mapy, on również zniknie. Ma to zachęcać do współpracy, która będzie dodatkowo punktowana. Za pomszczenie kumpla z zespołu lub uratowanie mu skóry jako medyk przyznawane są punkty, dzięki czemu nie tylko największa liczba fragów będzie mieć znaczenie.

Specjalne zdolności zależą od wybranej klasy, których w sumie ma być sześć, w tym medyk, inżynier oraz cichy zabójca. Każda z klas będzie miała sześć takich umiejętności i tyle samo charakterystycznych dla siebie broni. Iście szatańskie zestawienie. Jednocześnie będzie można korzysta z dwóch (zarówno tych pierwszych, jak i drugich): przykładowo medyk potrafi „ożywiać" śmiertelnie rannych towarzyszy oraz wypuszczać miniaturowego drona, który chroni go, gdy on robi swoje, inżynier zaś stawia automatyczne wieżyczki strzelnicze i przejmuje obce instalacje. Przy okazji potwierdzono, że KZ3 wykorzysta wszystkie dobrodziejstwa PS3, to jest obsługę Move i trybu 3D, a do tego oprawa w multi ma nie odbiegać od tej z kampanii.

Jednak sednem prezentacji były dwa nowe tryby zabawy, w które dano nam zagrać. Pierwszy to Guerrilla Warfare, które stawia na szybkie respawny i sporo walki na krótki dystans (z naciskiem na zabójstwa z bliska). Fakt, jest intensywnie i wartko, ale specjalnie się to od deathmatcha nie różni. Gdyby mnie o tym nie poinformowano, nie miałbym pojęcia, że to nowy tryb. Dużo lepiej przedstawia się za to Operations, który wyróżnia się fabularnym charakterem zabawy. Siły ISA ścierają się z Helghastami, odgrywając bitwy stanowiące tło wydarzeń z kampanii dla jednego gracza. Tutaj bawiłem się już przednio. Wcieliłem się z rolę żołnierza ISA i wraz z moją drużyną staraliśmy się podłożyć trzy ładunki wybuchowe w „arktycznej" bazie, przeciwnicy zaś starali się nam to uniemożliwić. Po założeniu każdej bomby następowała cut-scenka, w której występowały nasze postacie, a potem akcja przenosiła się na kolejny segment planszy. Kiedy wypełniliśmy już wszystkie wytyczne, misja zakończyła się efektowną eksplozją i zbliżeniem na naszą drużynę odlatującą statkiem. Wedle słów twórców to, jak długo gra pokazuje gracza w scenkach, zależy od jego osiągnięć w danej rozgrywce – nazwali ten system „pięć minut sławy" i jeśli rzeczywiście tak to działa, to jest to bardzo ciekawy pomysł. Spodobało nam się motywowanie graczy innymi środkami, niż tylko wynikiem punktowym. Z pokazu wyszliśmy nieźle nakręceni na Killzone 3. //kaxi

GC NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

KIRBY'S EPIC YARN
Na przełomie roku czeka prawdziwa uczta dla posiadających Wii fanów dwuwymiarowych platformówek. Obok nowego Donkey Kong, Nintendo szykuje także kolejny rozdział przygód przesłodkiego Kirby'ego. Tym, co od razu przykuwa uwagę, jest przepiękna grafika udająca… tkaniny. Tła i przedmioty są pozszywane z kawałków materiału, gdzieniegdzie widać guziki, a sam bohater zrobiony jest z włóczki. Krawiecka stylistyka to nie tylko uczta dla oka, ale też sposób na rozgrywkę. Kirby potrafi chwytać się i huśtać na guzikach albo zmarszczyć materiał w tle, dzięki czemu może przeskoczyć zbyt szeroką dotychczas rozpadlinę. Przy tym sam zmienia kształt, a to stając się spadochronem, a to autem. Najlepsze jest, że całą grę da się przejść we dwie osoby.

LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
Na gamescom Nintendo przywiozło to samo demko Zeldy, o którym pisaliśmy już przy okazji E3. Tym razem jednak mieliśmy okazję przekonać się na własne oczy, jak to wszystko wygląda. I niestety, trzeba powiedzieć, że choć z początku byliśmy zwolennikami nowego stylu graficznego, tak teraz zmieniliśmy zdanie. Na ekranie po prostu nie widać takich smaczków, jak efekt pociągnięcia pędzlem, za to z dużej odległości obiekty się ze sobą zlewają i przypominają kolorową plamę. Inna sprawa, że obszar przygotowany na potrzeby demka niczym szczególnym się nie wyróżniał. Pozytywnie zaskoczyło sterowanie, nie mieliśmy żadnych problemów z wykonywaniem cięć poziomych i pionowych, zależnie od potrzeby. Korzystanie z tarczy albo zdalnie sterowanego latającego robala również uważam za intuicyjne. Jedyny problem był z łukiem, którym dość ciężko się celowało, mimo że łucznictwo WiiSports Resort mamy nieźle opanowane (sterowanie w obu grach jest identyczne).

MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM
Kilka chwil z Majinem potwierdziło podejrzenia: współpraca między bohaterem nie zaskoczy graczy niczym nowym. Wielki ogr spełnia dość standardowe funkcje. Potrafi kucnąć, by podsadzić bohatera na wyżej położoną półkę albo powalić uszkodzoną ścianę, otwierając przejście dalej. Uczestniczy również w walce, wyrzucając gracza wysoko w powietrze, co pozwala na dobicie leżących przeciwników. Widzieliśmy podobne akcje już wiele razy i to z trybem kooperacji, którego tutaj nie będzie.

MEDAL OF HONOR

Call of Duty ma helikopter, mamy i my

Na pokazie za zamkniętymi drzwiami mogliśmy zagrać w unikalną w skali całego nowego Medal of Honor misję nazwaną Gunfighter, w której można zasiąść za sterami śmigłowca. W sumie nie do końca rozumiemy decyzję o pokazywaniu fragmentu, który absolutnie nic nie mówi o reszcie gry, ale być może kryje się za tym jakiś głębszy sens.

W odróżnieniu od Call of Duty: Black Ops, gdzie gracz rzeczywiście steruje maszyną, w Medal of Honor ten przerywnik to tak właściwie celowniczek na szynach. Helikoptery (ponieważ graczowi towarzyszy jeszcze jedna maszyna) lecą z góry ustaloną trasą, a sterowanie ograniczono do celowania i korzystania z jednego z trzech rodzajów broni (działko, rakiety i rakiety samonaprowadzające). Kiedy napotykają cel, w tym wypadku jedynie cele naziemne, śmigłowiec krąży wokół niego dopóty, dopóki gracz nie wykona zadania lub sam nie zginie. A zginąć było dość łatwo, ponieważ dostrzeżenie i zdjęcie uzbrojonego w wyrzutnię rakiet terrorysty to nie lada sztuka. Wystarczy zebrać kilka trafień, by zaczynać misję od początku. Z drugiej strony ilość amunicji jest nieograniczona, więc nie trzeba przebierać w środkach. Należało jedynie uważać na działko, które od zbyt długiego prowadzenia ognia mogło się przegrzać.

Misja odbywała się nad górzystymi terenami Afganistanu, w związku z czym dominowały stalowo-piaskowe barwy. Zaczęło się od ataku na jakiś mało znaczący konwój, ale chwilę potem zrobiło się gorąco, gdy dolecieliśmy do wioski na wzgórzu. W oknach i na dachach małych, brudnobiałych budynków czaiło się kilkunastu terrorystów z bazookami (oraz cała masa uzbrojonych w karabiny, ale oni nie stanowili zagrożenia). Za pomocą rakiet mogłem niemalże zrównać wioskę z ziemią, w czym szczerze mówiąc było coś niepokojącego – za dużo się naczytaliśmy się o pomyłkach sił koalicyjnych.

Kiedy było już praktycznie po wszystkim, towarzyszący mi śmigłowiec przyjął o jeden pocisk za dużo i stracił możliwość prowadzenia ognia. Jednak piloci zdecydowali się nie zawracać, ponieważ w pobliżu znajdowały się jeszcze wrogie stanowiska, które należało zlikwidować. Drugi helikopter wziął na siebie zadanie odnalezienia i zaznaczenia celów, które pozostało zniszczyć rakietami Hellfire typu wystrzel i zapomnij. Celami okazały się działka przeciwlotnicze, ale wystarczyła chwila spokojnego lotu, by maszyna sama się zreperowała (czyli odzyskała energię).

EA | PAŹDZIERNIK | XBOX 360, PLAYSTATION 3

Zaprezentowanej misji nie można odmówić szybkiego tempa, ale mimo wszystko można poczuć niedosyt. Skoro to jedyny tego typu fragment w całej grze, można było bardziej zaszaleć. Nieco za bardzo przypominało to strzelanie do kaczek – przydałyby się chociażby wrogie helikoptery, które podkręciłyby nieco poziom trudności. Graficznie też nie było mowy o fajerwerkach: ciągle góry i pustynia, a do tego eksplozjom trochę brakowało kopa. Może akurat ten element poprawią jeszcze przed premierą, do której jest już przecież coraz bliżej. //**kaxi**

sklep.gram.pl

Już dostępne w naszym sklepie!

Zamów już teraz nadchodzące hity na **sklep.gram.pl**

BONUSY:
- Nieśmiertelnik w grze
- Wabik hologramowy do montażu na broń
- Specjalny kamuflaż broni
- Piąty poziom postaci od początku gry

Specjalna edycja gry dostępna tylko w pre-orderze!

Crysis 2

Pre-order **premiera:** 25.03.2011

199,90 zł

BONUSY:
- Postać żołnierza Tier 1
- Mundur dla klasy Spec Ops
- Ciężki karabin M60 w grze
- Karabin MP-7 w grze
- Dostęp do strzelb TOZ194 i 870MCS

Specjalna edycja gry dostępna tylko w pre-orderze!

Medal of Honor

Pre-order **premiera:** 15.10.2010

179,90 zł

BONUSY:
Odblokowany dostęp do wszystkich aut!
Nissan 370Z oraz **Porshe Panamera Turbo**
tylko w sklepie **gram.pl**

Specjalna edycja gry dostępna tylko w pre-orderze!

NFS: Hot Pursuit

Pre-order **premiera:** 19.11.2010

199,90 zł

Zamów z tanią wysyłką kurierską i ciesz się grą w dniu premiery lub odbierz w jednym z ponad 100 punktów odbioru osobistego w całej Polsce!

Masz pytania? Skontaktuj się z nami telefonicznie: **(22) 33 22 232** lub napisz do nas e-mail: **zamowienia@gram.pl**

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.

GC NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

SPIDERMAN: SHATTERED DIMENSIONS
Z czterech różnych Spider-Manów, jakie oferuje gra, sprawdziliśmy trzech. Powalczyliśmy jako młody Ultimate Spider, madworldowy Noir Spidey oraz Spider-Man z roku 2099. Każda z wersji może pochwalić się innym stylem graficznym. Młody człowiek-pająk to barwna, komiksowa oprawa, Noir preferuje czarno-białą kolorystykę, a w przyszłości wszystko błyszczy i efektownie się rozświetla. Różnicę czuć również w rozgrywce. Ultimate to przede wszystkim chodzona bijatyka i pojedynki z bossami – ciekawym patentem są sekwencje fpp w walce w ręcz. Noir stawia na elementy skradankowe i przypomina Arkham Asylum, zaś Spidey 2099 potrafi latać, co owocuje zapierającymi dech w piersiach pościgami. Taki misz-masz bardzo nam się spodobał i z przyjemnością przeszliśmy całe demko. Wygląda na to, że czeka nas kolejna warta swojej ceny produkcja z superbohaterem.

FABLE III
Pierwsze wrażenie, jakie zostawia po sobie trzecie Fable, jest takie, że to usprawniona wersja poprzedniczki. Kilka rzeczy ulepszono lub uproszczono, dodano parę patentów, ale generalnie jest to bardzo podobna gra. Co oczywiście nie musi być niczym złym, Fable II zebrało przecież świetne noty. Z nowości w oczy rzuca się inna aura otaczająca Albion: jest jakby mroczniej i brutalniej. Z jednej strony jest to rezultatem rewolucji przemysłowej, z drugiej tyranicznymi rządami Logana, brata głównego bohatera. By przejąć rządy, gracz musi zdobyć jak największą liczbę zwolenników – to kluczowy mechanizm w nowym Fable.

SONIC COLOURS
Najnowszy Sonic ukaże się wyłącznie na Wii i DS. Sprawdziłem jeden poziom z tej pierwszej wersji i jestem pełen optymizmu. Jest szybko, bardzo ładnie i bez żadnych dziwactw. Ogólnie wygląda mi to na połączenie Sonic Adventure (ale tylko fragmentów z jeżem) z dziennymi planszami z Sonic Unleashed – kamera płynnie wędruje pomiędzy widokiem zza pleców i z boku. Nowinką są mali kosmici w różnych kolorach (stąd tytuł), którzy funkcjonują jako power-upy: pozwalają Sonikowi przykładowo przewiercić się na drugą stronę ściany. Czuję lekką inspirację Super Mario Galaxy, ale to chyba żaden wstyd.

BETHESDA | 2011 | XBOX 360, PLAYSTATION 3

RAGE

iD powraca na tron!

Jednym z głośniejszych tytułów prezentowanych na tegorocznym gamescomie był RAGE od nieco podupadłej legendy, czyli id Software. Mamy jednak dobrą wiadomość – czasy wątpliwie atrakcyjnych tytułów na komórki i wzdychania do historii w postaci Doom czy Quake właśnie bezpowrotnie mijają, bo oto nadchodzi nowy król. Powiedzieć, że RAGE wygląda dobrze to zdecydowanie za mało, bo wygląda fenomenalnie i plasuje się nie tylko w ogólno pojętej „pierwszej lidze", ale wręcz zakłada własną super ligę i na razie samotnie czeka na konkurentów. Nie ma w tym ani krztyny przesady, gra światła i cienia, którą uraczono nas na pokazowej przebieżce, jest kolejnym krokiem w kierunku fotorealizmu. Jest aż tak dobrze! A zaznaczyć przecież trzeba, że najnowszy hit od id to nie jakaś tam liniowa historyjka tylko ogromny świat, który można dowolnie zwiedzać. W dodatku do premiery pozostał rok, więc czasu na szlify i usprawnienia jest jeszcze od groma. Co nie zmienia faktu, że jeżeli idzie o oprawę graficzną, gra mogłaby spokojnie wyjść już teraz i ostro namieszać na rynku.

Autorzy odgrażali się, że połączą w RAGE kilka gatunków i ze swoich obietnic wywiązują się bezbłędnie. Mamy więc strzelankę, która w końcu wygląda i „chodzi" tak, jak na twórców (mistrzów?) gatunku przystało. Zestaw broni, oprócz oczywistych standardów, obfitować ma w ciekawsze narzędzia mordu. Bohater chętnie rozprawia się z przeciwnikami za pomocą kuszy strzelającej różnymi rodzajami bełtów, arsenał obejmuje również różnorakie bumerangi, które mają nie wracać, tylko wrzynać się wrogom w mózgi, czy nawet stacjonarne działka, które można samemu ustawić. Wrogowie kombinują, chowają się, zachodzą bohatera z boku i zmuszają gracza do tego samego. Co więcej, przyjmowanie różnych taktyk wymuszą nie tylko swoimi podchodami, duże znaczenie w doborze stylu gry będzie miał również ich rozmiar – pod koniec pokazu prowadzący wydostał się w końcu na powierzchnię z kanałów, po których buszował ładnych kilka minut i po rozgonieniu małego plemienia szajbusów natrafił na bydlę wielkości bloku. Wielki mutant wyglądał na ostro poirytowanego, co oznajmił ogłuszającym rykiem. Niestety, na tym ten fragment pokazu się urwał i nie wiadomo, w jaki sposób zrobimy olbrzymowi kuku. Całość mocno przypominała Fallout 3 (łącznie z tym behemotem), jednak z grafiką, do której hit Bethesdy nie ma nawet startu i sześćdziesięcioma klatkami animacji na sekundę.

Walka z perspektywy pierwszej osoby to jednak nie wszystko, co czeka nas w RAGE. Jedną z zaprezentowanych miejscówek było miasteczko, w którym z niektórymi mieszkańcami można było pogadać, innych podziurawić, a z jeszcze innymi pohandlować. Ponadto w mieścinach można oddać się szaleństwu hazardu na specjalnie stworzonych do tego grach planszowych. Jakby tego było mało, jest przecież jeszcze warstwa wyścigowa, w której niczym w Mad Maksie poprowadzimy do boju pojazdy sklecone z byle czego – głównie z ostrzy i czaszek. Gra przeskakuje wtedy w widok z trzeciej osoby, by lepiej można było się zorientować w terenie. Wszystko to prezentuje się niesamowicie i wygląda na to, że id sprawnie połączy strzelankę, RPG i wyścigi w jedną sensowną i megagrywalną całość. //sas

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Kto jak nie Criterion przywróci chwałę NFSowi?

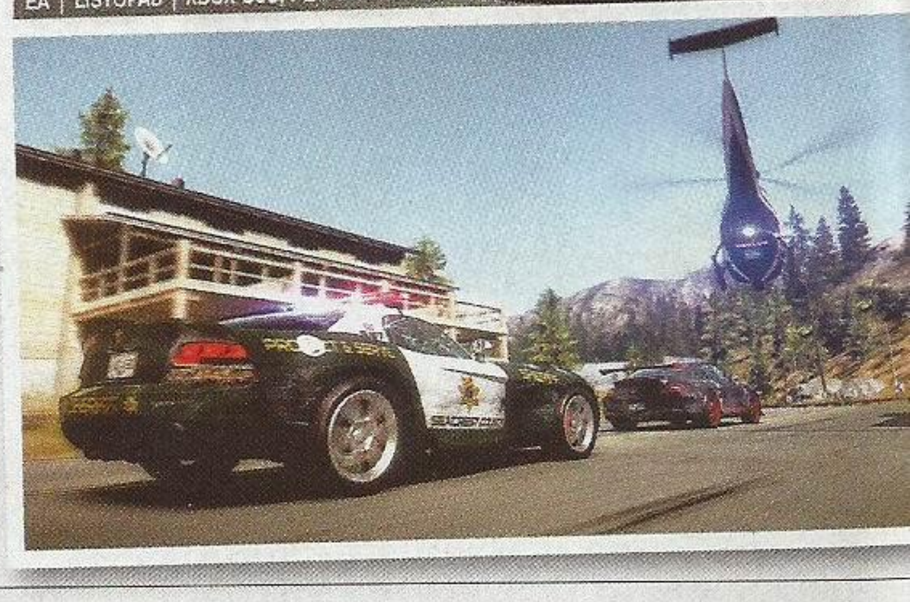
Hot Pursuit jest grą bardzo łatwą. Przynajmniej do chwili, gdy dojedzie się do pierwszego ostrego zakrętu z prędkością około dwustu dwudziestu kilometrów na godzinę i trzeba szybko zwolnić oraz wykonać powerslide. Nagle okazuje się, że to jednak nie Burnout, tylko gra z serii Need for Speed, a więc nie takie do końca radosne zręcznościowe wyścigi. Wystarczy wdusić hamulec zbyt mocno, by samochód postawiło bokiem lub nawet obróciło. W tym czasie przeciwnicy zdążą odjechać i trzeba będzie się napocić, by ich dogonić.

A przecież dodatkowo trzeba uważać na policję, która nie popuszcza uczestnikom wyścigu, próbując co chwila zatrzymać ich lub nawet rozwalić im auta korzystając z wymyślnych sztuczek. Gliniarze rozstawiają blokady z radiowozów równie chętnie, co zrzucają kolce z helikoptera. Nawet mając oczy szeroko otwarte ciężko jest błyskawicznie zareagować na takie niespodzianki przy ponad dwóch paczkach na budziku. Trochę rozpraszające są animacje pokazujące, co nowego przygotowali stróże prawa, bo czas na moment zwalnia, a kamera podjeżdża kilkaset metrów w przód, by gracz miał okazję się przyjrzeć, co go za moment czeka. Ułamek sekundy później wszystko wraca do normy i człowiek przypomina sobie, że właśnie pędzi jak błyskawica. W takich momentach łatwo stracić panowanie nad pojazdem. Dotyczy to również animacji pokazujących, że udało się skasować radiowóz – wyglądają jak żywcem wyjęte z Burnouta – a także tych informujących o policyjnej Zondzie włączającej się do pościgu.

Po raz pierwszy Criterion tworzą grę wyścigową z licencjonowanymi samochodami, ale nie przeszkadza im to dość mocno ich niszczyć, choć po zderzeniu z drzewem przy prędkości 250km/h z furki nic by nie zostało, o kierowcy nie wspominając. Nie jest to więc żaden symulator jazdy, a racer z długimi, szerokimi trasami idealnie nadającymi się do nielegalnych wyścigów superszybkich aut. Często sunie się po autostradach, które niestety są puste i tylko z rzadka trzeba kogoś ominąć. Jest mnóstwo skrótów i zjazdów z trasy – jeden z nich okazał się początkiem zupełnie nowej drogi biegnącej pod estakadą, na której ścigali się pozostali gracze. Wygląda na to, że trzeba będzie poświęcić kilka godzin na ogarnięcie i zapamiętanie tras oraz kilka kolejnych na ich wymasterowanie. Na początku jednak należy opanować system ładowania boosta, bo bez niego absolutnie nie ma co marzyć o zwycięstwie.

Jak świat długi i szeroki toczą się nielegalne wyścigi, a policja próbuje przeszkodzić ich uczestnikom. Tak zdają się uważać Criterioni, dlatego w Hot Pursuit będą najróżniejsze trasy, między innymi ciągnąca się przez pustynię (na szczęście asfaltowa), ale także leśna oraz nadmorska. W trakcie wyścigu zmienią się warunki atmosferyczne, rozpada się, zacznie grzmieć, a dzień przejdzie w noc. Wygląda to wszystko świetnie i chyba nie ma możliwości, żeby Hot Pursuit nie zarządził. Przekonamy się w listopadzie. //**mielu**

EA | LISTOPAD | XBOX 360, PLAYSTATION 3



HUNTED
THE DEMON'S FORGE

Rios i Salem w World of Warcraft

Przyzwyczailiśmy się do strzelanek tpp z cover systemem, ale żeby dungeon crawler wyglądał jak klon Gears of War? Tego jeszcze nie było, a na dodatek gra powstaje z myślą o kooperacji dwóch graczy. To już nawet nie Gearsy, ale Army of Two w wydaniu fantasy. Jeden gracz wciela się w potężnego, specjalizującego się w walce bronią białą kolesia o imieniu Caddock, drugi steruje E'larą preferującą zabijanie na odległość za pomocą łuku, ale też nie stroniącą od magii. W razie niebezpieczeństwa E'lara potrafi się obronić krótkim mieczem, a Caddock zmęczony wymachiwaniem mieczem albo innym toporerm może sięgnąć do kieszeni po kuszę i potraktować przeciwników kilkoma bełtami. Ponadto, w ściśle określonych miejscach na każdym poziomie ustawiony zostanie magiczny kryształ, przy którym gracze będą mogli zamienić się rolami. Bardzo przyjemny pomysł, na pewno dzięki niemu gra szybko się nie znudzi.

Inna sprawa, że porządne siekanki z fajnym trybem kooperacji raczej się nie nudzą, a właśnie na taką wygląda Hunted. Bohaterowie muszą sobie pomagać, Caddock bardzo często skupia na sobie uwagę przeciwników zyskując dla E'lary trochę czasu, by na przykład podbiegła do małej katapulty i użyła jej do zniszczenia magicznych kolumn wskrzeszających zabitych wrogów.

W Demon's Forge, jak łatwo domyślić się po tytule, nie zabraknie demonów i szkieletów do ubicia, a bohaterowie będą posługiwać się magią i dotyczy to również Caddocka, który może rzucić na partnerkę zaklęcie zmieniające ją w prawdziwą maszynę do zabijania. Wojownik zna nawet czar wyrzucający wrogów w powietrze – w ten sposób wystawia ich na strzały E'lary.

Autorzy gry podkreślają, że gra z każdą godziną będzie stawała się coraz mroczniejsza. Jak widać, nie każdy projekt, pod którym podpisuje się Brian Fargo, twórca między innymi prześmiewczego The Bard's Tale, musi być lekki i zabawny. Szkoda tylko, że demko było takie krótkie i nie dane nam było zobaczyć żadnego bossa, ale ogólnie jesteśmy bardzp pozytywnie nastawieni do Hunted. //**mielu**

BETHESDA | PAŹDZIERNIK 2010 | XBOX 360, PLAYSTATION 3

FALLOUT: NEW VEGAS

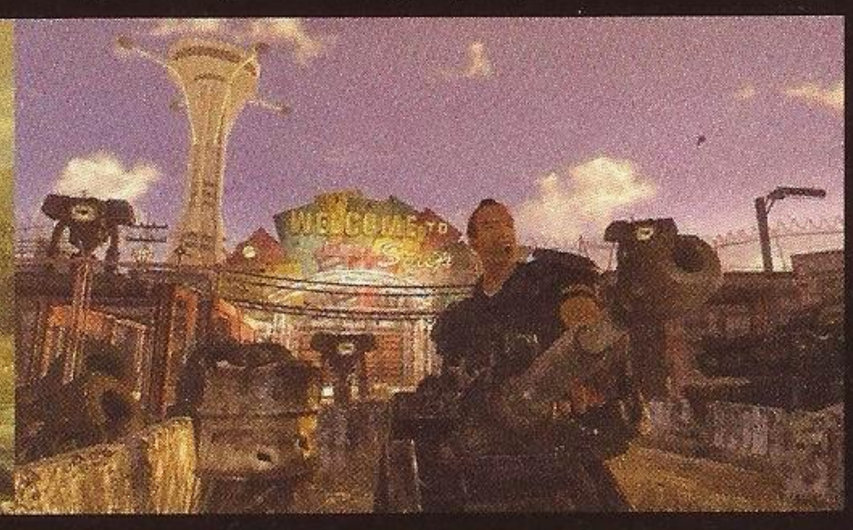
Powtórka z roz(g)rywki

Obsydianowi się nie bali i zamiast ściemniać własnoręcznie wyselekcjonowanymi fragmentami rozgrywki, dali po prostu zagrać. Tylko godzinkę, czego sympatyczny pan pilnował z uśmiechem, ale i nerwowością, jakby Bethesda wzięła jego familię jako zakładników. Czyżby próbowali w ten sposób odrobić zaufanie stracone po wpadce, jaką okazał się Alpha Protocol?

Jakie zmiany w wyglądzie wprowadzili mistrzowie erpegowego drugiego planu? Rewolucji, rzecz jasna, nie można się spodziewać – zresztą może i dobrze, sądząc po „talencie" autorów do technicznej warstwy gier. Generalnie podciągnięto nieco jakość tekstur, dzięki czemu gra nie straszy tak, jak miejscami potrafił to robić Fallout 3. Skały, rozwalone drogi, pył i sterty złomu wyglądają lepiej niż poprzednio, ale nie da się przecież ukryć, że czas nie stoi w miejscu i silnik, na którym śmigał F3, nie jest w stanie wygenerować grafiki mogącej stanąć w szranki z najnowszymi hitami. Może trzeba było użyć technologii id Tech 5 napędzającej RAGE? Poprawiono wygląd postaci, którym jest teraz o oczko bliżej do istot ludzkich na skali manekin-człowiek, co zmienia jednak faktu, że wciąż są po prostu brzydkie. Spore zmiany dotknęły palety barw – monotonne szarości i burości z „trójki" odchodzą do lamusa, Nevada wygląda bowiem o wiele bardziej różnorodnie, a fauna to teraz coś więcej niż przypalone niedźwiedzie. Ponadto pierwsze odwiedziny w Vegas robią na gałkach ocznych odpowiednie wrażenie krzykliwymi barwami i pstrokatymi neonami. Zmiany te są jednak tylko innym makijażem na obliczu gry, której lata czuć aż nadto wyraźnie. Na plus autorom można zaliczyć zatrudnienie nowych lektorów, bo grając w F3 można było odnieść wrażenie, że jest ich trzech plus Ron Perlman.

Obsidian może zasysają, jeśli chodzi o zdolności programistyczne, ale już pomysły na rozgrywkę mają bardzo fajne. Zarządzić może tryb hardcore, a szczególnie konieczność poszukiwania wody i planowania tego, co upycha się w plecaku i jest to duże utrudnienie, bo amunicja ma teraz swój ciężar. Odpowiednie perki mogą nieco ułatwić podróż przez pustynię, np. zwiększając profity płynące z popijania z jakiegoś źródełka czy też wzmacniając ciosy, którymi gracz obdziela zmutowane zwierzaczki. Wprowadzono małą reorganizację na liście umiejętności, gdzie Big Guns zostało zastąpione skillem o nazwie „Survival", powróci zatem jedna z najbardziej bezużytecznych umiejętności ze słynnych F1 i F2, tutaj jednak usprawiedliwiona rzeczywistą koniecznością starania się o przetrwanie na pustkowiu.

Okolice miasteczka startowego, Goodsprings, usiane były zwyczajowym tałatajstwem w postaci radskorpionów i mrówek, i byli to zdecydowanie zbyt twardzi przeciwnicy na początek, lepiej więc nieco podrasować postać pierwszymi questami. Trafiły się też nowe stwory – szakale i latające owady. Co ciekawe, napotkani bandyci nie rzucali się od razu do walki, tylko ignorowali postać zajęci swoimi sprawami, czyli staniem i odpalaniem zapętlonych animacji ruchów. Zaczęli uważać bohatera za zagrożenie dopiero, gdy zostali zaatakowani i zmalał wskaźnik popularności frakcji „Powder Rangers". I dobrze zrobili, bo dzięki VATSowi (dla nieobeznanych – coś w rodzaju bullet time) można ich skosić jak mokre zboże już początkującą postacią i pierwszą pierdziawką na kapiszony, a później gazrurą i dynamitem. Stary, dobry VATS znów będzie powodem do narzekań na zbyt prostą walkę, choć jest na to lekarstwo w postaci wspomnianego trybu hardcore, w którym na przykład nie da się błyskawicznie uleczyć w trakcie potyczki, co automatycznie winduje poziom trudności w kosmos. Wygląda na to, że dostaniemy w ręce coś w rodzaju dodatku do podstawowego Fallouta trzeciego. Świat jest równie różnorodny i ogromny jak wcześniej, niestety pod kątem technicznym mocno jedzie od niego myszką. //**sas**



GC NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Nowy DK wygląda bardzo ładnie, ale po takich masakratorach gałek ocznych, jak choćby Shank, nie robi wielkiego wrażenia. Musi więc nadrabiać miodnością i wydaje się, że nie będzie miał z tym większych problemów. Najlepszym patentem jest fakt, że Kong cały czas wędruje z Diddym, dzięki czemu w każdej chwili kontrolę nad mniejszym małpiszonem może przejąć drugi gracz. Co do rozgrywki, to jak na razie ekipa Retro nie zdradziła się z żadnym rewolucyjnym patentem: jest dużo skakania po platformach, wystrzeliwania z beczek i jazdy w wagonikach. Są również bossowie, jak choćby wielka świnia, której trzeba skakać na grzbiet w momencie, gdy chowa rosnący tam kolec. Standard.

GOLDENEYE 007

Z rimejkiem kultowej strzelaniny z N64 nadal wiążemy spore nadzieje, choć po prezentacji na gamescom zapał nieco osłabł. Mogliśmy zobaczyć misję rozgrywającą się w dżungli i niestety, jeśli chodzi o grafikę, Goldeneye zdecydowanie idzie na łatwiznę. Można podejrzewać, że wcześniej wypuszczane materiały były ściemnione. W multi (cztery osoby na splicie albo osiem online) prezentuje się to jeszcze gorzej. Na szczęście rozgrywka wygląda dosyć ciekawie. Misje wymagają sporo skradania i eliminowania wrogów po cichu, a także korzystania z bondowskich gadżetów. Fajnym pomysłem jest to, że od poziomu trudności zależy liczba wytycznych, które gracz musi wykonać. Dziwi natomiast to, że większość przerywników ukazana jest z oczu Jamesa – zmarnowana szansa, by pochwalić się Danielem Craigiem.

GOLDEN SUN: DARK DAWN

Ostatnia duża gra zanim DSa wyprze 3DS. Fragmenty, które sprawdziliśmy, składały się z biegania po wiosce oraz walki. O tym pierwszym niewiele można powiedzieć: jest po prostu ładnie i udało się zachować charakterystyczny styl pierwszych dwóch części. Gra pokazuje pazur dopiero podczas starć. Po pierwsze, świetnie wykonano postacie, a po drugie – ekran co chwilę rozbłyska efektami specjalnymi. System wydaje się głęboki, ponieważ obok zwykłych ataków oraz magii są tutaj również dżiny, które po wezwaniu pozostają na polu bitwy. Kiedy uzbiera się ich odpowiednia liczba, pozwalają odpalić mega-uber-atak, który wypełnia oba ekrany. To robiło wrażenie. Mamy tylko nadzieję, że nowy Golden Sun zyska należną mu uwagę i uda mu się przebić przez narastającą ekscytację następnym handheldem Nintendo.

Najdroższe nie ma przyjaciół!

12
www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PlayStation 3 PlayStation Network PC DVD ROM

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, EA Mobile, Need for Speed and the "N" icon are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Pagani, Zonda F, Zonda R and designs are trademarks and/or other intellectual property of PaganiAutomobili and are used under license to Electronic Arts. The trademarks copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

GRY-ONLine

"Tu nie będzie miejsca na nudę, bawić mają się zarówno uciekinierzy, jak i ścigający"

CD-Action 07/2010

"Bez wątpienia, Hot Pursuit jest najlepszą grą tegorocznych targów E3"

PSX Extreme

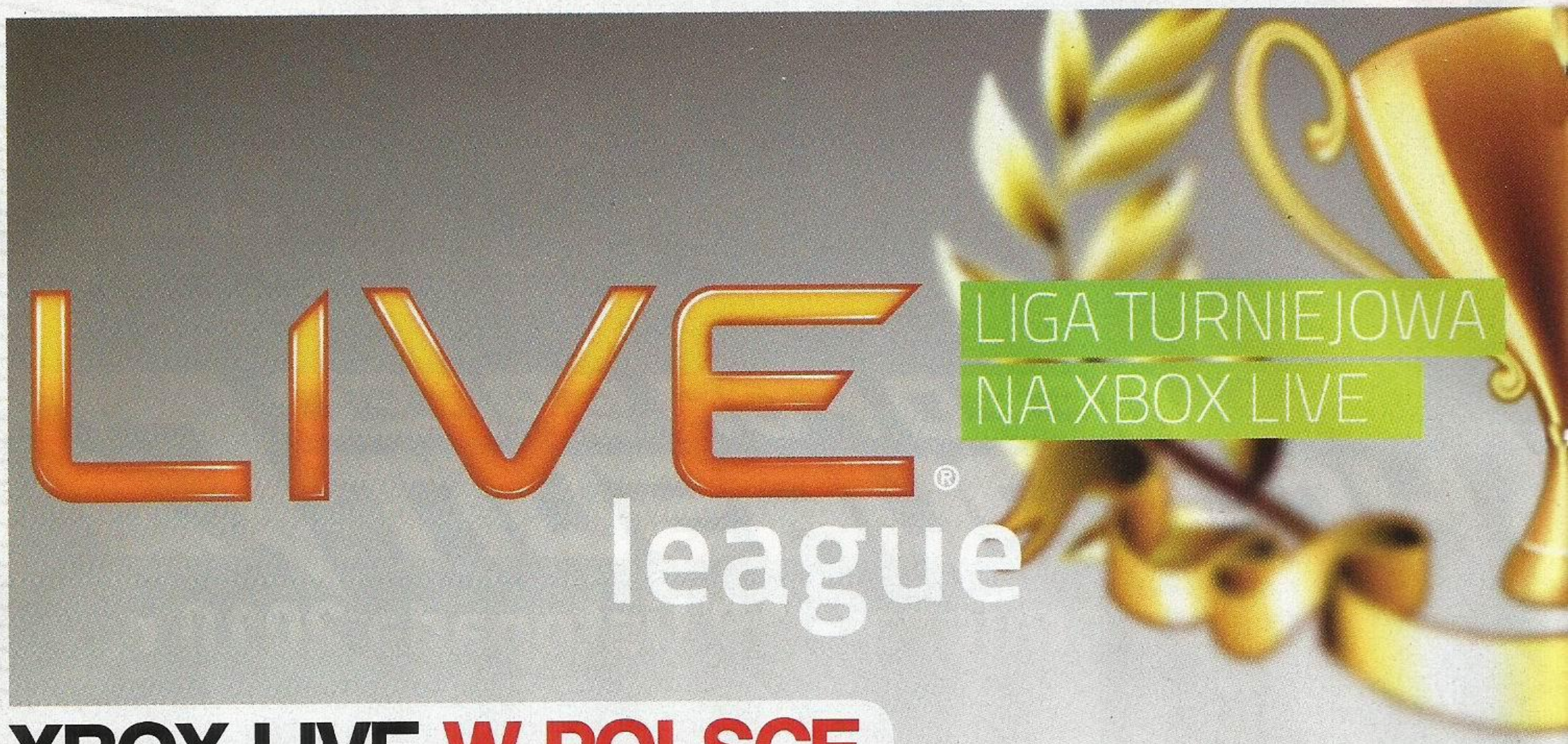
"Wybuchowa mieszanka klasycznego Need For Speed z arcade'owym kunsztem Criterion"

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Premiera - 19 listopada 2010 r.

Już dzisiaj zamów Edycję Limitowaną

empik.com merlin.pl sklep.gram.pl GRY SKLEP sklep.gry-online.pl ULTIMA.pl



XBOX LIVE W POLSCE

Szczegóły premiery polskiego Xbox Live

Przez kilka lat od premiery usługa Xbox Live bardzo się rozwinęła. Początki były skromne, ale w tym momencie oferuje setki tytułów z Xbox Live Arcade, gry i filmy na życzenie, DLC, sklepy dla avatarów, rozmowy w grupach i naturalnie rozgrywkę online. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że od listopada 2010 roku w końcu także polscy gracze będą mogli oficjalnie cieszyć się Xbox Live. I w tym momencie pojawiają się pytania o to, co tak naprawdę będzie zawierała ta usługa w naszym kraju.

DODATKI, GRY I USŁUGI

Na początek jedna z najbardziej kontrowersyjnych spraw, czyli brak kodów na DLC w pudełkach z grami. Przykładowo, w krajach gdzie Xbox Live jest oficjalnie dostępny, w pudełku z grą Alan Wake znajduje się zdrapka na pierwszy z dodatków, ale w Polsce nie znajdziemy jej w opakowaniu. Takich przykładów są dziesiątki, co wywołuje uzasadnioną frustrację i kończy się zazwyczaj sprowadzaniem gier z Anglii. Na szczęście ta sytuacja ulegnie zmianie, co potwierdza Jakub Mirski (Marketing Manager – Microsoft): ***w momencie wejścia Polski do strefy krajów, w których usługa Xbox Live oficjalnie funkcjonuje, polskie gry pochodzące od Microsoft będą zawierać wszystkie dodatki. Analogicznych kroków należy spodziewać się od pozostałych dystrybutorów i wydawców oferujących swoje gry na konsoli Xbox 360***.

Kolejną kwestią są usługi społecznościowe (Facebook, Twitter) oraz multimedialne (Last.fm, Netflix). Niestety, nie mamy dla Was dobrych informacji. Kuba Mirski potwierdza najgorsze, gdyż: ***w momencie startu usługi Xbox LIVE koncentrujemy się na podstawowych usługach związanych z tzw. core gamingiem***. To byłoby zbyt piękne, prawda? Wszystko jednak zależy od polskich graczy, ponieważ: ***w ramach rozwoju usługi w Polsce należy spodziewać się dodawania kolejnych jej funkcjonalności. Kiedy to się stanie zależy wyłącznie od powodzenia usługi w naszym kraju – czyli sprzedaży oryginalnych produktów związanych z usługą Xbox Live (abonamenty i punkty MSP)***.

Ogromny sukces gier z Xbox Live Arcade był chyba sporym zaskoczeniem nawet dla samego Microsoftu. Obecnie cyfrowa dystrybucja świetnie sobie radzi, więc oczywiste jest, że i my chcemy pobierać nowe tytuły. Zapytałem o to Kubę Mirskiego, który odpowiedział, że: ***wejście do Polski Xbox Live to przede wszystkim wielka operacja licencyjna. Musieliśmy sfinalizować szereg umów prawnych na elektroniczną dystrybucję DLC i gier ze strefy Arcade. Wszystkie materiały z rynku Xbox LIVE, które pojawiły/pojawią się w naszej usłudze od sierpnia tego roku będą automatycznie zawarte w jej polskiej wersji. Na pewno będzie z czego wybierać***.

Licencje, a właściwie ich brak, ograniczą filmy na życzenie. Microsoft na razie nie planuje ich wprowadzenia. Z perspektywy gracza nie mają one zbyt wielkiego znaczenia, ale wirtualna wypożyczalnia zamieniałaby konsolę w centrum domowej rozrywki. Na szczęście nie będzie problemu z samymi grami: ***polscy gracze będą mogli korzystać z Games on Demand tak, jak czynią to obecnie gracze z krajów, w których Xbox LIVE jest oficjalnie wspierany***.

XBOX LIVE ZOSTANIE WZBOGACONY O SZEREG DODATKÓW, WŚRÓD KTÓRYCH POJAWIĄ SIĘ MIĘDZY INNYMI PROGRAMY LOJALNOŚCIOWE, CZY ROZGRYWKI TURNIEJOWE

GRYWALNA INFRASTRUKTURA

Rozmawiając z polskimi graczami „na uchodźctwie", wielokrotnie słyszałem od nich, że coś im się należy za lata czekania. Nie byliśmy traktowani na równi z innymi krajami europejskimi, więc wszystkie ksywki z dopiskiem PL domagają się niejako zadośćuczynienia. W jaki sposób polski oddział firmy Microsoft zamierza wynagrodzić doznane „krzywdy"?

Xbox Live zostanie wzbogacony o szereg dodatków, wśród których pojawią się między innymi programy lojalnościowe, czy rozgrywki turniejowe. Microsoft ma świadomość, że polscy gracze doskonale znają usługę Xbox Live, dlatego firma chce zainwestować w ***atrakcyjną infrastrukturę, która sprawi, że korzystanie przez polskiego gracza z Xbox Live będzie jeszcze bardziej fascynującym doświadczeniem***. Co to oznacza w praktyce?

Przede wszystkim, potrzebne jest oficjalne źródło informacji, którym będzie livelog.pl. Będzie to blog, który ma ambicję stać się polskim centrum informacji o Xbox Live. Nie należy tej strony mylić z serwisem o konsoli Xbox 360, szykuje się po prostu Major Nelson w wersji PL. Livelog.pl ma być napakowany codziennymi dawkami nowości oraz zlokalizowanymi zwiastunami gier i dodatków. Nie zabraknie także medialnych poradników, które krok po kroku będą tłumaczyć, jak się podłączyć, czy poradzić sobie z problemami.

Kolejna niespodzianka nazywa się Live league i jak sama

■ **Tylko tu i teraz – polskie logotypy Xbox LIVE! To naprawdę się dzieje!**

■ HALO: Reach, Assassin's Creed: Brotherhood i FIFA 11 to pierwsze gry turniejowe w powstającej właśnie polskiej Xbox LIVE league. Obecność gier spoza katalogu Microsoftu pokazuje, że w inicjatywę włączyli się także inni polscy dystrybutorzy gier, w tym przypadku Ubisoft i Electronic Arts. Mamy nadzieję, że za nimi pójdą również inne firmy.

nazwa wskazuje, będzie to liga graczy konsolowych. A ściślej grających na Xboxach. Na pierwszy ogień pójdzie Halo: Reach (listopad), w kolejce czeka Assasins Creed: Brotherhood (grudzień) oraz między innymi Gears of War 3, FIFA 11 i Ghost Recon: Future Soldier (2011 rok). Cykl comiesięcznych turniejów online rozgrywanych za pośrednictwem Xbox Live doczeka się bardzo konkretnych nagród. Trzy tysiące złotych za pierwsze miejsce (dwa za drugie, tysiak za trzecie) z pewnością przyciągną graczy. ***Myślę, że rozgrywki LIVE league okażą się szczególnie interesujące i atrakcyjne dla tych najbardziej zaangażowanych w swoje hobby posiadaczy Xbox 360 w Polsce. Patrząc na to jak wielką popularnością cieszą się nasze turnieje na wszelkiego rodzaju imprezach (w tym Xbox Fun Day), jestem spokojny o zainteresowanie i powodzenie tego projektu.*** – mówi Jakub Mirski.

Nad rozgrywkami będzie czuwała firma Cybersport (Heyah Logitech Cybersport, Cyberarena 36i6), z którą Microsoft podpisał stosowne umowy. Krzysztof Pikiewicz (Project Manager Cybersport sp. z o. o.) twierdzi, że: ***uruchomienie rozgrywek konsolowych na platformie Xbox Live jest kolejnym krokiem, który pozwoli rozwijać ideę współzawodnictwa wśród polskich graczy*** i ciężko się z nim nie zgodzić. Polscy gracze uwielbiają turnieje, co potwierdziły niezliczone rozgrywki w salach gimnastycznych na terenie całego kraju. Czas przenieść te zmagania na oficjalną platformę. Nie liczyłbym na poziom, jaki oferuje Battle.net, ale całym sercem fana Halo popieram wszelkie ligi, które promują wspólne granie.

Na koniec pozostawiłem dwa przyjemne maleństwa o nazwach Live play i Play with Fame. Pierwsza usługa to po prostu kalendarz rozgrywek. Dzięki niemu dowiecie się kto, z kim, kiedy i w co będzie grał poprzez Xbox Live. Live play będzie istotny dla wszystkich osób, które wezmą udział w rozgrywkach Live league. W sumie każde forum internetowe o grach ma działy poświęcone umawianiu się na mecze, więc dobrze, że powstanie jedna, centralna infrastruktura do takiej zabawy. Z kolei Play with Fame pozwoli Wam skopać tyłki polskich gwiazd, co brzmi bardziej jak akcja promocyjna Xbox Live niż faktyczna usługa, z której chcielibyście skorzystać. Aktorzy, muzycy, prezenterzy i... dziennikarze growi uzbroją się w pady i staną do walki z graczami. Bądźcie dla nich łaskawi, bo plotkarskie pisma i portale tylko czekają, by podać, że lokalna gwiazda przegrała z siedmiolatkiem... Just kiddin', bądźcie bezlitośni.

Play with Fame z pewnością zostanie wykorzystany, by przyciągnąć do konsoli Xbox 360 nową grupę odbiorców. Kuba Mirski potwierdza, że: ***dla nowych użytkowników szczególnie atrakcyjna będzie możliwość zmierzenia się na Xbox Live ze znanymi osobami życia publicznego. W listopadzie będzie można sprawdzić się w FIFA 11 z Kubą Błaszczykowskim. Myślę, że na taką okazję skuszą się nie tylko miłośnicy Xbox 360, ale wszyscy pasjonaci piłki nożnej***.

LOJALNOŚĆ W CENIE

Sporym zaskoczeniem jest Live club. Programy lojalnościowe nie są może wielką nowością, ale miło, że będą one dotyczyły również graczy. By korzystać z Live club konieczne będzie wykupienie złotego abonamentu na trzy lub dwanaście miesięcy i właśnie w tym okresie będzie aktywne członkostwo w klubie. Co z niego wynika? Pewne są zniżki (od 5 do 30 procent) na wybrane usługi wśród partnerów programu, np. promocyjne karnety do siłowni, czy ośrodków sportów ekstremalnych lub rabaty w sklepach i restauracjach. Jakub Mirski szacuje, że ***„członkowie Live club będą mogli w ten sposób zaoszczędzić od kilkudziesięciu do kilkuset złotych rocznie"***. Poza rabatem na pakernię, pizzę i powiedzmy ściankę wspinaczkową, Live club ma zapewnić możliwość kupowania gier ze zniżką u wybranych partnerów handlowych Microsoftu.

■ **W amerykańskim odpowiedniku Play with Fame wzięła udział choćby Rihanna, raperzy Method Man i Ludacris, a także aktor Jack Black. Kto zawalczy z graczami w Polsce? Część celebrytów już jest zajęta!**

WRACAMY DO KRAJU

Microsoft musi być bardzo ostrożny, a migracja kont przebiec bezbłędnie. Gracze przywiązali się do swoich ksywek, osiągnięć, gierek i dodatków. Nieoficjalne korzystanie z Xbox Live nie może być traktowane jako występek, bo w końcu ludzi płacili za wszystkie zabawki z Xbox Live Arcade, tony DLC, czy ciuchy dla avatarów. Z pewnością stanowi to pewien problem dla Microsoftu i przedstawiciele firmy w momencie zamykania numeru nie byli stanie potwierdzić nam w jaki sposób proces przeniesienia kont będzie się odbywał, nieoficjalnie jednak mówi się, że będzie możliwy. Musi być, prawda?

Nie podano do wiadomości również konkretnego terminu premiery usługi w Polsce, ale – również nieoficjalnie – mówi się o 10 listopada, czyli w dniu premiery Kinect. Nie znamy również odpowiedzi na ostatnie frapujące pytanie, czyli... Ceny abonamentów. Spodziewam się jednak, że zostaną podane do wiadomości we wrześniu – wypatrujcie wieści na NEOgo.pl

Polska premiera Live jest coraz bliżej, z czego naturalnie cieszymy się jako gracze. Co prawda do tej pory jakoś sobie radziliśmy, ale biorąc pod uwagę choćby zdrapki z DLC, turnieje z nagrodami pieniężnymi czy budowaną społeczność, to dobre wieści dla polskiego rynku.

//Fax

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

TRÓJWYMIAROWE DUCHY
Julian Gollop tworzy turowego erpega na 3DSa. Gra ma być tytułem startowym konsoli. Ojciec serii X-Com pracuje obecnie w Ubisoft Romania, co może oznaczać, że przygotowuje Ghost Recon: Lead the Ghosts, która pierwotnie miała ukazać się na Nintendo DS. Kupujemy w ciemno, Julian nie robi złych gier. Kto pamięta Laser Squad i Rebel Star Raiders?

NOWA GRA SUDY 51
Sidescrollowany shooter, w którym da się manipulować czasem, będzie najnowszą grą Grasshopper Studio. Japończycy stworzyli ją wspólnie z węgierskim developerem Digital Reality, a ukaże się na PSN i XBLA. Nazywa się Sine Moria i NIE jest horrorem, który Suda 51 robi z Mikamim.

NADJEŻDŻA SHIFT 2
Need for Speed: Shift 2 wjedzie na półki sklepowe do końca marca 2011. Tego dowiedzieli się akcjonariusze EA, my natomiast nie wierzymy w cuda – Shift 2 to jesień 2011.

BATMAN: ARKHAM CITY
W kontynuacji Arkham Asylum pojawią się Catwoman i Two-Face, a akcja będzie toczyć się w zamkniętej dzielnicy Gotham City, z której psychole nie mogą uciec, ale poza tym wszystko im wolno. Batman wpadnie tam ze wszystkimi gadżetami znanymi z pierwszej części i zdobędzie jeszcze kilka nowych, jak Bat Claw umożliwiający chwycenie przedmiotów z daleka. Nietoperz nauczy się kontrować dwóch przeciwników naraz, a także użyje wybuchowego żelu w trakcie walki. Rozgrywkę wydłużą misje poboczne. Premiera jesienią 2011.

VERSUS XIII W 2012?
Producent Final Fantasy XIII Yoshinori Kitase ma złe wieści dla fanów serii. Powiedział, że gracze będą musieli długo poczekać na FF Versus XIII i wcale nie jest pewne czy gra ukaże się w 2011 roku. Jak tak dalej pójdzie wcześniej usłyszymy o „piętnastce" zanim zagramy w Versusa. Liczymy, że Square Enix powie coś więcej na temat gry na zbliżającym się Tokyo Game Show.

GEARBOX ROBI DNF
To tylko plotka, ale nie obrazilibyśmy się, gdyby okazała się prawdą. Gearbox, developer świetnego Borderlands, podobno tworzy Duke Nukem Forever, a dokładniej mówiąc – kontynuuje produkcję od miejsca, gdzie zakończyło 3D Realms. Czyli mają już pół poziomu i dwie bronie? Randy Pitchford, szef Gearbox będzie miał dla nas więcej informacji na ten temat pod koniec roku.

ZAKURZY SIĘ W 2011
DiRT 3 nadjeżdża, a gracze znajdą w nim pięćdziesiąt aut do wyboru, sto tras (Norwegia, Afryka, Monte Carlo), dynamicznie zmieniającą się pogodę, a także jeszcze więcej gwiazd wyścigów i logosów sponsorów oraz opcję nagrywania powtórek wyścigów i wrzucania ich na YouTube.

XBOX FUN DAY 2010

Już po raz czwarty odbyła się impreza Xbox Fun Day organizowana przez Microsoft

Tym razem niemal 500 graczy spotkało się w Podlesiach w Jurze Krakowsko-Częstochowskiej. Z roku na rok rośnie ranga imprezy, a świadczy o tym fakt, że na XFD 2010 przyjechało ponad czterdziestu dziennikarzy, nie zabrakło również partnerów handlowych oraz lokalnych wydawców. Pojawili się przedstawiciele Electronic Arts, Ubisoftu, CD Projektu, LEMa oraz Cenegi, którzy przyjechali do Podlesic pokazywać swoje najnowsze tytuły. Można było zagrać w FIFA 11, Halo: Reach, H.A.W.X. 2, Need for Speed: Hot Pursuit, F1, Dead Rising 2, Arcania: Gothic 4 oraz Two Worlds II. To były pierwsze publiczne pokazy tych gier w Polsce. Szkoda tylko, że można je było sprawdzić dopiero ostatniego dnia. Wiele osób opuściło Fun Day w niedzielę rano i te pozycje zobaczyły jedynie dzień wcześniej na wieczornej konferencji, na której każdy z przedstawicieli polskich dystrybutorów grał osobiście i wystawiał się tym samym na złośliwe komentarze hardcore'owców. Prezentacja miała kilka mocnych momentów, gdy tłum głośno reagował na brutalne finishery w Dead Rising 2.

Jak się dowiedzieliśmy, przygotowania do Fun Day trwały aż cztery miesiące. Niestety nie udało się zamówić pogody, więc fani konsoli Xbox 360 tradycyjnie już zmokli. Deszcz padał nieustannie, dopiero w niedzielę słońce nieśmiało wyłoniło się zza chmur, ale nie przeszkodziło to w dobrej zabawie. Spora w tym zasługa prezentowanych gier. 30 stanowisk było non stop oblężonych przez odwiedzających. Uczestnicy Fun Day mogli pograć między innymi w Alan Wake, Split/Second, Blur, Modern Warfare 2, ale największym zainteresowaniem cieszyła się Forza Motorsport 3, którą można było sprawdzić na kierownicy oraz Guitar Hero i DJ Hero.

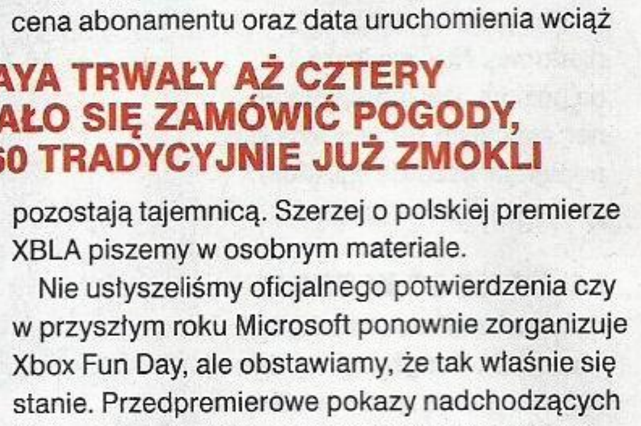
Tradycją Xbox Fun Day są liczne konkursy. Do wygrania był oczywiście słynny słoików ogórków, ale zwycięzcy mogli liczyć również na gry i gadżety, a nawet nową, czarną i smukłą konsolę X360. Fani wyścigów zmierzyli się na torach Forzy Motorsport 3, miłośnicy szarpania strun walczyli o poklask publiczności, grając w Guitar Hero, a maniacy dobrego strzelania odbierali sobie wirtualne życia w Modern Warfare 2 i Halo 3: ODST. Szczególnie produkcja Bungie podgrzała atmosferę, a fani Halo pokonali klimatyzację w sali turniejowej. Konkursy prezentowały wysoki poziom, a osoby, które stawiają na wiedzę, a nie manuala, walczyły w kalamburach oraz konkursie znajomości usługi Xbox Live. Pogoda mocno utrudniła wycieczki rowerowe, mecze siatkówki, czy piłki nożnej, ale i tak znalazło się kilku zapaleńców gotowych kopać futbolówkę w strugach deszczu. Microsoft wynagrodził ich trud grami i gadżetami.

Kinect był z pewnością największym hitem Xbox Fun Day. Trzy stanowiska, na których nowy „kontroler" zmuszał do wirtualnej gimnastyki, były oblegane od rana do wieczora. Nas szczególnie zauroczył Kinectimals, a najmłodsi uczestnicy XFD turlali się na ziemi razem z kociakami. Trzeba przyznać, że był to niecodzienny widok. W końcu to Xbox 360, konsola uznawana za platformę dla hardcore'owców. Najwyraźniej Microsoft na poważnie chce zmienić jej wizerunek. Niestety, Kinect nie mógł pokazać wszystkich możliwości, bo był skonfigurowany odgórnie, a zabawa przyciągała graczy wyższych i niższych. Czasami po prostu nie dało się grać, bo kamera nie potrafiła wykryć ruchów. Mimo wszystko starsi i młodsi Fun Dayowcy wciągnęli się w zabawę, biegając, skacząc i wymachując kończynami przed telewizorem. Martwi jedynie fakt, że Kinect jest przeznaczony dla dzieci i rodziców (Kinect Adventures) oraz casuali (Dance Central), więc fani Gears of War na razie nie mają czego tu szukać.

Już w ubiegłym roku spodziewaliśmy się, że Microsoft przedstawi informacje na temat Xbox Live na Fun Dayu. Wtedy się nie udało, ale nareszcie dowiedzieliśmy się szczegółów dotyczących uruchomienia usługi w Polsce, choć cena abonamentu oraz data uruchomienia wciąż pozostają tajemnicą. Szerzej o polskiej premierze XBLA piszemy w osobnym materiale.

PRZYGOTOWANIA DO FUN DAYA TRWAŁY AŻ CZTERY MIESIĄCE. NIESTETY, NIE UDAŁO SIĘ ZAMÓWIĆ POGODY, WIĘC FANI KONSOLI XBOX 360 TRADYCYJNIE JUŻ ZMOKLI

Nie usłyszeliśmy oficjalnego potwierdzenia czy w przyszłym roku Microsoft ponownie zorganizuje Xbox Fun Day, ale obstawiamy, że tak właśnie się stanie. Przedpremierowe pokazy nadchodzących hitów od wszystkich dystrybutorów, możliwość zagrania pierwszy raz w Polsce w gry na Kinect, a przede wszystkim wysoka frekwencja świadczą o tym, że XFD jest jedną z najważniejszych imprez growych w Polsce, cieszącą się uznaniem graczy i polskiej branży gier video. Na pewno nie zabraknie nas na XFD2011, do zobaczenia! //**Fax & Mielu**



■ **Imprezę odwiedzili przedstawiciele dystrybutorów gier w Polsce. Na zdjęciu z lewej: Maciej Turski (LEM), Grzegorz Szabla (Ubisoft), Konrad Rawiński (Cenega) oraz Hubert Habas (CD Projekt) podczas rozmowy z graczami.**

PLAYSTATION3
XBOX360
WII
PSP
NDS/DSI

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-17

SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA

GRY

RATY
HURT
DETAL

KONSOLE

AKCESORIA

TEL: (022) 636 51 14 TEL KOM: 509 533 693

Adres: AL JANA PAWŁA II 43A, PAWILON 22, 01-001 Warszawa

E-mail: edsklep@gmail.com

ELECTRONIC DREAMS

ENSLAVED ODYSSEY TO THE WEST

JUŻ GRANE!

Co wyszłoby z połączenia Dragon Ball z Terminatorem? Ico połączone z Uncharted

INFO
DEVELOPER: NINJA THEORY
WYDAWCA: NAMCO BANDAI
TERMIN: 21 PAŹDZIERNIK
KONSOLA: PS3, X360

W dziesiątkach gier, filmów oraz książek pokazywano i opisywano postapokaliptyczny świat, ale jeszcze chyba nikt nie spróbował odpowiedzieć na pytanie, jak zmieni się jego wygląd, gdy Ziemia się zregeneruje i życie zacznie się odradzać. Tego zadania podjęła się dopiero ekipa Ninja Theory, autorzy Heavenly Sword.

Akcja Enslaved toczy się w takim post-postapokaliptycznym świecie, a dokładnie rzecz biorąc w Stanach Zjednoczonych. Statua Wolności, bardzo zniszczony, ale wciąż stojący most Brooklyński i fragmenty budynku Grand Central Terminal nie pozostawiają wątpliwości, w jakim słynnym mieście rozpocznie się przygoda Monkeya i Triptaki (w skórcie Trip). Asfaltowe ulice i aleje Nowego Jorku porosła wysoka trawa, w wielu miejscach ziemia zapadła się, a przez utworzone kaniony przepływa woda. Kikuty wieżowców oraz nieliczne uchowane drapacze chmur pokryły rośliny, a gdzieniegdzie utworzyły się majestatyczne wodospady. Koniecznie sprawdźcie screen z dźwigiem – zniszczone Wielkie Jabłko, pokryte zielenią, skąpane w jasnym świetle słonecznym wygląda po prostu cudownie. Nie widać tego na obrazku, ale w mieście bytuje również dzika zwierzyna. Brakuje tylko kogoś, kto mógłby na nią polować, bo większość ludzi nie żyje.

Po wyniszczającej globalnej wojnie, która doprowadziła do upadku cywilizacji, przy życiu pozostali nieliczni, ale marny to powód do radości, bo ich życie szybko zmieniło się w piekło. Ziemię opanowały roboty zabijające ludzi właściwie bez żadnego konkretnego powodu. Po prostu tak mają, tłumaczy bohater gry swojej towarzyszce. Ninja Theory dają wyraźnie do zrozumienia, że cała otoczka, ten post-postapokaliptyczny świat, służy tylko wyróżnieniu Enslaved na tle innych gier. Najważniejsza jest intrygująca relacja dwójki bohaterów.

Z PRZYJEMNOŚCIĄ PRZESZEDŁEM POŁOWĘ ENSLAVED, CHĘTNIE DOKOŃCZĘ WĘDRÓWKĘ NA ZACHÓD CHOĆBY PO TO, BY ZOBACZYĆ, JAK ROZWINIE SIĘ RELACJA MONKEYA I TRIP. TO SOLIDNE RZEMIOSŁO

DZIWNA PARA

Monkey i Trip poznali się w bardzo dziwnych okolicznościach na statku transportującym więźniów do… Dokądś, bo dokładnie nie wiadomo. Poznali się, to trochę zbyt dużo powiedziane; po raz pierwszy się tam zobaczyli. Obydwoje byli uwięzieni w dziwnych kapsułach, ale dziewczynie jakoś udało się uwolnić, następnie shakowała komputer pokładowy i spowodowała kilka wybuchów, a statek obrał kurs kolizyjny na Manhattan. W wyniku zamieszania Monkeyowi również udało się odzyskać wolność. Problem w tym, że Trip nie miała zamiaru pomagać nieznajomemu, tylko czym prędzej pobiegła w stronę kapsuł ratunkowych i tak się złożyło, że zajęła ostatnią. Bohaterowi udało się chwycić od zewnątrz, więc gdy dziewczyna nacisnęła przycisk „eject", razem opuścili pikujący statek. W wyniku twardego lądowania Monkey stracił przytomność, więc pierwszego spotkania obu postaci nie można uznać za udane.

Nic więc dziwnego, że Trip nie spodziewała się, by bohater po przebudzeniu zechciał jej pomóc w podróży na zachód, do rodzinnej wioski, z której została uprowadzona. A pomocy potrzebowała, bo sama w Nowym Jorku opanowanym przez maszyny nie przeżyłaby jednego dnia. Dlatego postanowiła Monkeya zmusić do współpracy. Założyła mu na głowę specjalną opaskę, jaką maszyny zakładają niewolnikom, by ich kontrolować i przeprogramowała ją tak, by móc wydawać polecenia głosowe, dzięki czemu wystarczy, że krzyknie „stój", a Monkeya porazi prąd nie pozwalając mu zrobić nawet kroku. To jeszcze pikuś, bo opaska zabije bohatera, jeśli serce Trip przestanie bić, dlatego w jego interesie jest, by za wszelką cenę chronić rudą. Łatwo domyślić się, że Monkeyowi wcale a wcale się to nie podoba.

Kamera prezentuje akcję z najróżniejszych kątów, często odjeżdża, żeby pokazać jak kapitalnie wygląda świat gry. Zniszczone wieżowce porośnięte jakimś zielskiem mają niepowtarzalny urok.

WROGOWIE I PARTNERZY

Tak naprawdę bohater jest wściekły i odgraża się, że gdy tylko Trip zdejmie mu opaskę, natychmiast skręci jej kark. Mógłby to zrobić z łatwością, bo choć ma talię osy i w brzuchu jest płaski, jak Milla J. w klatce, jest silny jak tur.

Gracz steruje wyłącznie nim, Trip sama dba o to, by podążać za swoim „gorylem" i w tym miejscu muszę pochwalić SI, dziewczyna świetnie ogarnia co się wokół niej dzieje. Nie wychyla nosa zza osłony, gdy znajduje się pod ostrzałem; potrafi sama przeskoczyć nad przepaścią i całkiem nieźle się wspina; kiedy zostanie złapana przez robota, używa EMP (impuls elektromagnetyczny) do ogłuszenia go, dając graczowi czas na podbiegnięcie i sklepanie metalowej gęby. Życie rogatego chłopca w ICO byłoby o wiele łatwiejsze, gdyby Yorda potrafiła o siebie zadbać choćby w połowie tak dobrze, jak Trip.

Rudej nie trzeba cały czas niańczyć, choć zdarzają się momenty, gdy należy podać jej pomocną dłoń. Przydatna jest opcja wzięcia jej na barana, zwłaszcza gdy trzeba szybko się wspinać albo jeszcze szybciej uciekać. Nie nad każdą przepaścią dziewczyna jest w stanie przeskoczyć, więc bohater musi ją podnieść i przerzucić na drugą stronę. Z pierwszych informacji o grze wynikało, że takie sytuacje Monkey wykorzysta do zemszczenia się na Trip za zniewolenie go i bardzo brutalnie miotnie swoją towarzyszką. Nie zauważyłem jednak, żeby bohater jakoś przesadnie źle ją traktował. Ruda nigdy nie narzekała, że została zbyt ostro potraktowana, przez co na przykład lądując przewróciła się i uderzyła głową o ziemię. Takie sytuacje się nie zdarzały, więc albo Ninja Theory odstąpiło od swojego pierwotnego pomysłu, albo po prostu źle zinterpretowałem tamte informacje.

SZORSTKA PRZYJAŹŃ

Złość bardzo szybko przechodzi Monkeyowi – nie ocenię teraz czy zbyt szybko, będzie okazja zastanowić się nad tym przy okazji recenzji – i pomiędzy bohaterami zaczyna tworzyć się więź. Czy przerodzi się w przyjaźń, a może w coś więcej? Tego nie wiem, bo zabawę z Enslaved przerwałem dokładnie w połowie. Podejście Monkeya do Trip zmienia się również dlatego, że dziewczyna imponuje mu swoimi hakerskimi zdolnościami. Dzięki opasce bohaterowie są w stanie rozmawiać ze sobą nawet, gdy znajdują się daleko od siebie i to właśnie dzięki niej na ekranie wyświetla się skromny HUD.

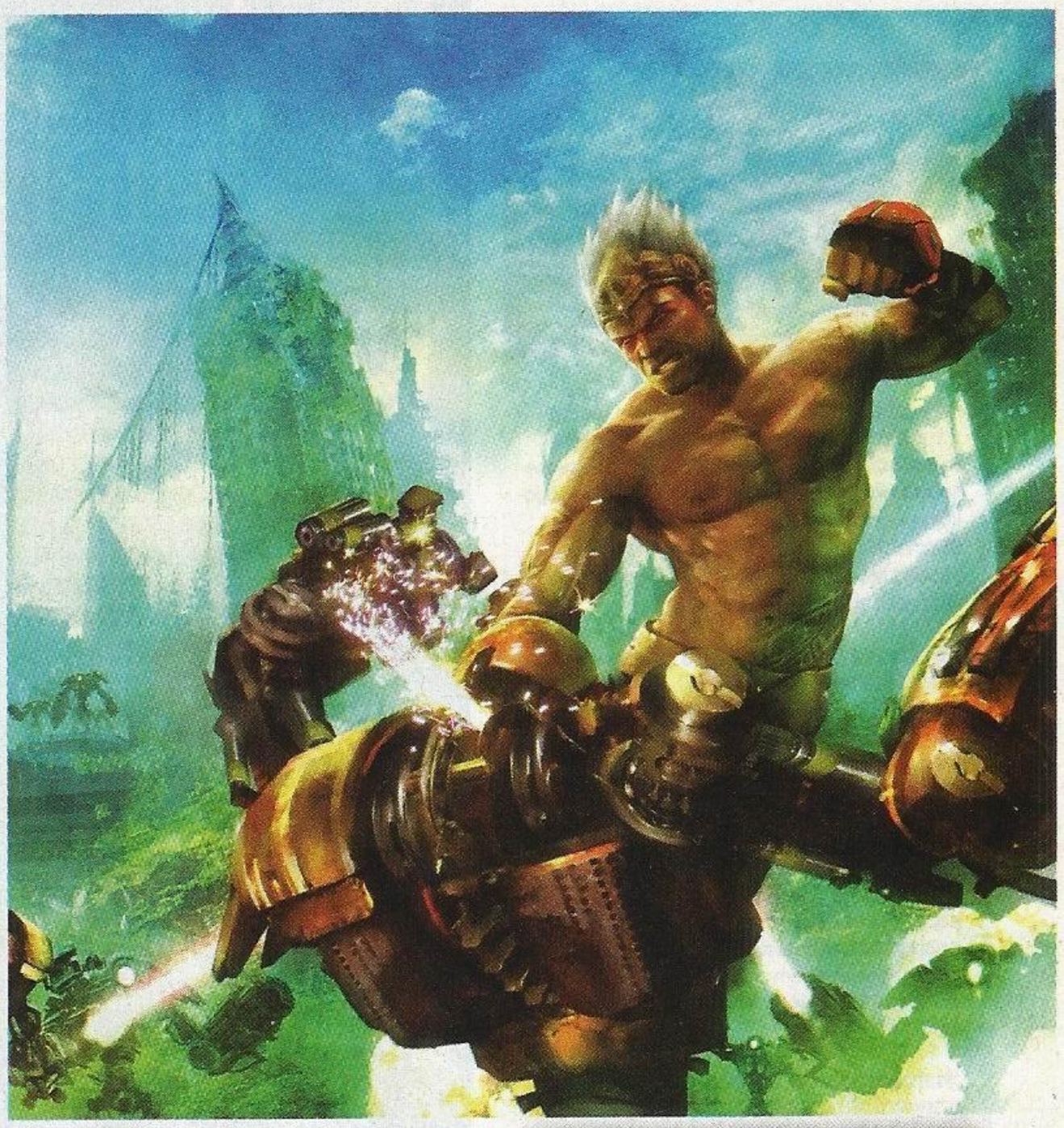
Szybko okazuje się, że Trip jest niezbędna Monkeyowi do przeżycia. Dziewczyna może uleczyć bohatera – zdrowie samo mu się nie odnawia – a także dzięki niej możliwe jest rozwinięcie umiejętności herosa, w tym wydłużenie paska życia, zwiększenie siły ciosów i tak dalej. Trip nosi na ręce urządzenie wyglądające jak zegarek, a w rzeczywistości będące komputerem potrafiącym wyświetlić obraz w postaci hologramu. Taki hologram odwraca uwagę przeciwników dając bohaterowi kilkanaście sekund na zbliżenie się do nich.

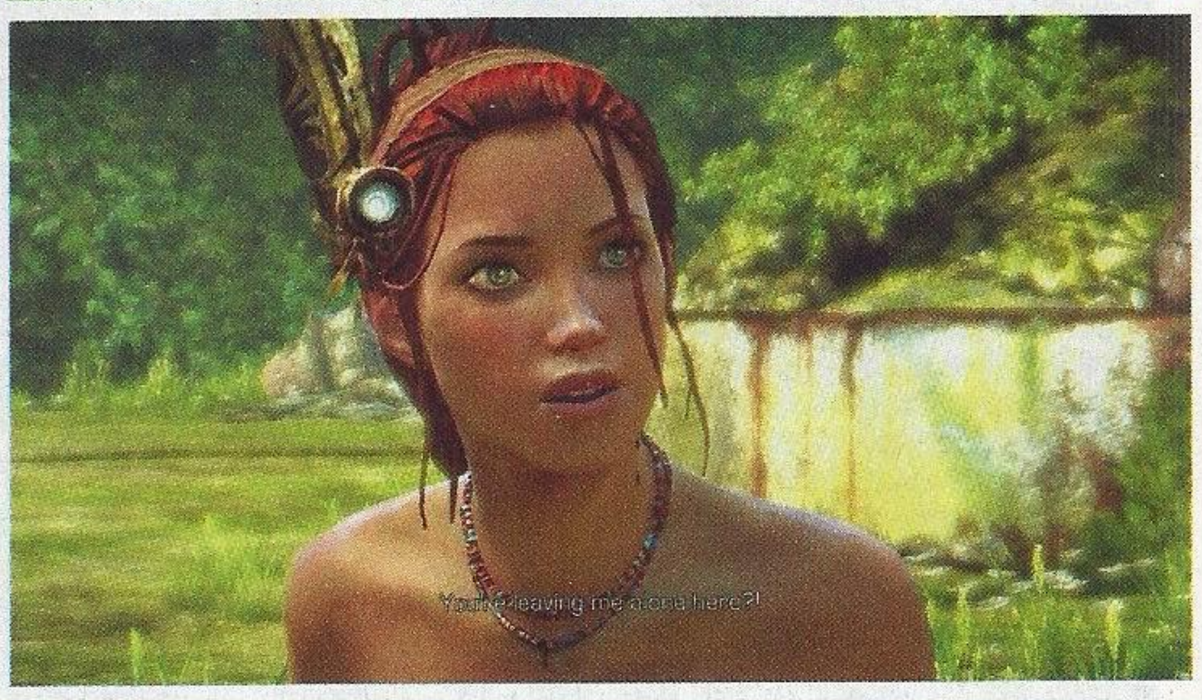
STRZAŁ Z KIJA

Monkey zgodnie z przydomkiem jest zwinny niczym małpa i z łatwością wspina się po zniszczonych wieżowcach. Widok czasami zapiera dech w piersi, gdy bohater kilkadziesiąt metrów nad ziemią odstawia akrobacje, jakich nie

Latający statek niebezpiecznie zbliża się ku ziemi, a roboty nie zwracają na to uwagi i uparcie chcą zabić bohatera. Zanim podbiegną można naładować cios i zaatakować, gdy tylko się zbliżą.

□ Strzelający kij? Nie wiadomo skąd wziął go Monkey, nie wiadomo też skąd ma chmurkę.





□ Wspinaczka na most Brookliński jest jednym z najlepszych momentów w grze. Gdy ściana, po której wchodzi Monkey, zaczyna się walić, trzeba działać błyskawicznie, żeby nie spaść w przepaść. Miodzio

powstydziliby się Książę Persji i Nathan Drake. Wprawdzie nie potrafi biegać po ścianach, ale nie wygląda jakby miał z tego powodu jakieś kompleksy.

Enslaved luźno nawiązuje do chińskiej powieści „Wyprawa na zachód", a pierwowzór Monkeya stanowi jej bohater, Małpi Król. Ten sam, który zainspirował Akirę Toriyamę do stworzenia postaci Son Goku – chłopca z ogonem zmieniającego się w małpę. Fani Dragon Ball znajdą kilka cech wspólnych Goku i Monkeya. Na przykład bohater gry Ninja Theory od czasu do czasu porusza się na „chmurze". Nie wiadomo, czym dokładnie ona jest, wygląda jak Identity Disc z Trona i unosi się kilkadziesiąt centymetrów nad ziemią lub wodą. To takie skrzyżowanie deskorolki z poduszkowcem, ale można go używać tylko w ściśle określonych momentach.

Goku miał wydłużający się kij, Monkey również walczy kijem, który działa jak miecz świetlny Darth Maula: wysuwa się z obu stron rękojeści. Standardowo można zaatakować lekko lub mocno, a także blokować i odskakiwać na boki, da się również przygotować potężny cios przytrzymując przez kilka sekund jeden z przycisków. Roboty są szybkie, ale atakują w małych grupkach, więc walki nie sprawiają problemów do momentu aż na arenę wkraczają przeciwnicy zasłonięci polem magnetycznym. Bardzo ciężko zajść ich od tyłu, a tylko w ten sposób można im coś zrobić, dlatego na nich warto oszczędzać… pociski ogłuszające. Nie spodziewałem się, że kij służy również jako broń palna rażąca przeciwników wiązkami energii. Podczas celowania kamera zjeżdża nad bark bohatera, jak w wiadomo jakiej grze Epic, na szczęście strzelanie nigdy nie odgrywa w Enslaved pierwszoplanowej roli.

SKRYPT FTW!

Na początku zabawa wygląda w ten sposób, że bohaterowie docierają do areny, na której stoi kilku przeciwników i Monkey staje z nimi do walki. Później dochodzą wieżyczki automatycznie reagujące na ruch i otwierające ogień, więc trzeba znaleźć do nich drogę na około, a następnie przejąć je i użyć do rozstrzelania nadbiegających wrogów. Dalej robi się ciekawie, gdy do walki stają roboty z minigunami. Są o tyle fajne, że można je obić i zabrać im broń, a następnie zrobić z niej użytek. Powoli, z każdą kolejną godziną, potyczki stają się trudniejsze, ale też ciekawsze, bo trzeba znaleźć drogę do przeciwnika i nierzadko wykonuje się widowiskowe akrobacje będąc pod ostrzałem.

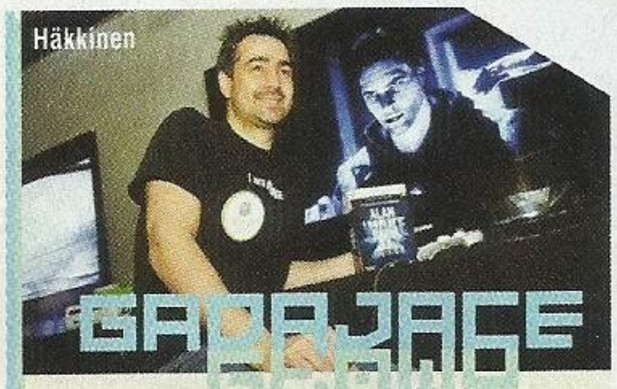
Przy Enslaved trudno się nudzić, a przed popadnięciem w schemat ratują grę latanie na chmurce i zagadki. Przeszedłem siedem z czternastu epizodów, udało mi się opuścić Nowy Jork i trafiłem do wioski Trip, gdzie musiałem rozwiązać prostą zagadkę z mostami zwodzonymi, którymi trzeba było tak operować, żeby utworzyło się przejście.

Ale nie dla walki, wspinaczki, zagadek ani latania na chmurce będę grał w Enslaved, a dla fabuły i widowiskowych, skryptowanych momentów rodem z Uncharted 2, Modern Warfare czy God of War. Pierwsza misja toczy się na pokładzie – oraz poza nim, bo również na skrzydłach latającego pojazdu zbliżającego się ku ziemi. W pewnym momencie Monkey niemal spada, ale łapie się jakiegoś żelastwa, jednak jeszcze nie czas się cieszyć, bo statek za kilka sekund zahaczy o wieżowiec właśnie tym fragmentem, gdzie akurat znajduje się bohater, więc trzeba błyskawicznie się wspiąć, żeby się nie roztrzaskać. Jeszcze lepsze jest wchodzenie na walący się fragment mostu Brooklyńskiego, bo trzeba wykazać się zręcznością i refleksem, ale również zachować zimną krew pomagając Trip we wspinaczce.

Chętnie dokończę wędrówkę na zachód choćby po to, by zobaczyć, jak rozwinie się relacja Monkeya i Trip. Ninja Theory udowadniają, że są zdolnymi developerami, najważniejsze jednak, że kroczą drogą obraną przy produkcji Heavenly Sword próbując tworzyć gry, w których najważniejsza jest historia i bohaterowie. Takie lubię najbardziej. //**Mielu**

ANDY SERKIS NA POKŁADZIE

Brytyjski aktor znany jest przede wszystkim z roli Golluma w trylogii Władcy Pierścieni, a gracze zapamiętali go jako króla Bohana z Heavenly Sword. Serkis w tej chwili pracuje na wirtualnym planie filmu Tin Tin reżyserowanego przez Stevena Spielberga, w którym wykorzystywana jest zmodyfikowana technologia zastosowana we wspomnianym Avatarze. Andy jest prawdopodobnie najbardziej doświadczonym aktorem jeśli chodzi o performance capture, nic więc dziwnego, że postanowił otworzyć własne studio w Londynie. Serkis wcielił się również w Monkeya, głównego bohatera Enslaved. Fax narzekał, że twarze postaci nie wyglądają tak dobrze, jak w HS, ale to dlatego, że w przygodzie Nariko przerywniki zostały podretuszowane, a tutaj w grze i w scenkach postacie wyglądają dokładnie tak samo – moim zdaniem świetnie.



GADŻACE GADAJĄ

„Wydaje mi się, że to nie będzie jedna z tych gier, o których nikt nie pamięta miesiąc po premierze. Myślę, że ma szansę sprzedawać się stabilnie przez dłuższy czas i spokojnie wyrabiać sobie markę wśród graczy."
Oskari Häkkinen z Remedy wyskoczył na chwilę z budki z hot-dogami, żeby podzielić się optymizmem na temat przyszłości Alan Wake.

„Myślę, że musimy znowu porządnie zainwestować w rynek PC. Windows jest dla nas bardzo ważną platformą, i zasługuje na wsparcie naszych studiów developerskich. Od jakiegoś czasu skupialiśmy się wyłącznie na naszej konsoli, chyba czas ponownie poszerzyć działalność."
Dave Luehmann z Microsoftu przymila się do wiecznie olewanych pecetowców. Co na to posiadacze X360?

„W tej chwili coś koło 98% naszego studia pracuje już nad naszym nowym projektem. Pozostała tylko mała ekipa, która zajmie się wsparciem sieciowym dla Reach."
Brian Jarrard z Bungie przedstawia fanom szczegółowy raport z placu boju.

„Najważniejsze, że znowu uda nam się przywrócić do BioShocka aurę tajemniczości. Dla nas BioShock to dużo więcej, niż tylko scenografia, już prędzej chodzi o kilka podstawowych założeń rozgrywki – idea świata dziwacznego, ale czytelnie odwołującego się do historii i natury człowieka."
Ken Levine z Irrational Games streszcza powody przeniesienia ich złotego dziecka z głębin w niebiosa.

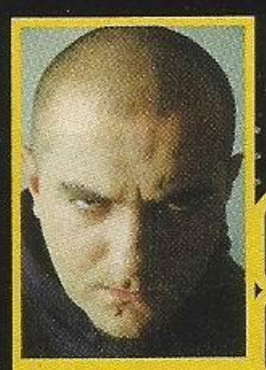
„Oczywiście mogłyby z tym być problemy. **Capcom chyba nie byłby zachwycony widząc Scorpiona urywającego głowę Ryu**. Tak czy inaczej, wiele zależy tu od sukcesu Street Fighter X Tekken."
Hector Sanchez z NetherRealm ostrożnie zapowiada możliwość powstania Mortal Kombat vs. Street Fighter.

„W tej chwili skupiamy się na wersji PC, ale skłamałbym, gdybym powiedział, że o tym nie myśleliśmy. **Trzeba przyznać, że ze wszystkich naszych gier, ta najlepiej sprawdziłaby się na konsolach**."
Tendencja do ostrożnych zapowiedzi udzieliła się także Jay'owi Wilsonowi z Blizzard, który nie wyklucza Diablo III na konsolach. Kiedyś. Może.

„Dziennikarze nie odróżniają Talibów od Al-Kaidy, dla nich to jeden pies. Słyszą „Talibowie" i od razu kojarzą ich z tymi kolesiami, którzy ucinają głowy kobietom i dzieciom, a potem wskakują do samolotu i rozwalają nam wieżowce. **To nie do końca takie proste. Ale ludzie uwielbiają jeździć po grach** – to wszystko jedna wielka ściema."
Hank Keirsey, doradca wojskowy udzielający się przy Medal of Honor, broni gry przed nieuniknionym skandalem związanym z grywalnymi Talibami.

„Jeśli chodzi o udostępnianie trybu multiplayer za opłatą, jesteśmy otwarci na tego typu rozwiązania. Rozważamy możliwość wprowadzenia czegoś podobnego w naszych grach."
Andrew House, szefowi SCEE, strasznie podoba się Online Pass od EA. Czy posiadacze PS3 powinni zacząć organizować protest na facebooku?

„Znajdź mi chociaż jedną drabinę w naszej grze, której można użyć. Nie ma. Engine niespecjalnie sobie z nimi radził, AI potrafiło zgłupieć, więc stwierdziliśmy, że damy sobie radę bez nich. **Ale przez chwilę poczuliśmy się jak ostatnie pipy,** co to nie potrafią drabiny skodować."
Todd Howard z Bethesdy dzieli się wstydliwymi doświadczeniami z prac nad Falloutem 3.


Krooger

ACHIEVEMENT UNLOCKED

Before thirties – 30G = Down the Hill – 30G

Właśnie skończyłem 30 lat. Stało się to dokładnie 14. sierpnia tego roku, impreza była gruba, trwała do białego rana, a cały następny dzień siedzieliśmy jak zombie. A ja wcale nie czuję się starszy. To znaczy trochę się podświadomie czuję starym dziadem. Jednak te wszystkie dowcipy o tym, że mam już z górki, że rozpocząłem właśnie drugą połowę swojego w pełni świadomego życia i fakt, że jednym z moich prezentów urodzinowych była gra Twister, która podobno dobrze robi na stawy, działają trochę na psyche. Siadłem po imprezie przed telewizorem z padem w ręku i zadałem sobie fundamentalne pytanie. Co ja właściwie tutaj robię i jak się tutaj znalazłem? Dwie trzecie życia spędziłem na graniu, z niejednej konsoli płytę wyciągałem, niejednego PeCeta złożyłem i niejedno pismo o grach przeżyłem. Nie jestem już w końcu takim nastolatkiem. Czy ja nic nie robię przez całe życie oprócz grania? W sumie tak – przez całe życie gram, ale od 13 lat to granie nie przynosi mi jedynie rozrywki. Cholera, jak ten czas leci!

W roku 1989 dostałem swój pierwszy komputer – Commodore 64. Pamiętam, że o mało co nie dostałem Atari 2600, więc chyba dobrze się stało. Wtedy zaczęło się granie, kręcenie śrubokrętem w celu ustawieniu głowicy w magnetofonie, przegrywanie kaset, czytanie Bajtka i kserowanego Top Secretu. Gdy poszedłem do szkoły średniej, Technikum Elektroniczno-Mechanicznego na ul. Zajączka w Warszawie, miałem już w swoim dorobku dwa własnoręcznie złożone komputery i kilka roczników przeczytanych Secret Service'ów. Przełomem w mojej pasji do gier komputerowych okazała się Gambleriada roku pańskiego 1997. Wtedy to powstał całkiem nowy periodyk o grach komputerowych – Reset, w którego skład weszło kilku znamienitych autorów z Secret Service właśnie. Wtedy magazyny o grach czytało się dla autorów, którzy praktycznie mieli swoje własne fankluby, a same magazyny były obiektem kultu. Jakimś dziwnym trafem zapałałem miłością do pisania o grach – czytając przez ostatnie cztery lata co miesiąc kilkanaście recenzji, grając w te wszystkie gry... to chyba w ten sposób jakoś podświadomie została zaszczepiona we mnie chęć twórczego uzewnętrzniania się na temat, który znałem doskonale.

Wróćmy jednak do wiosennej Gambleriady roku 1997. Zagadałem do Micza i od słowa do słowa jakoś udało nam się znaleźć wspólny język. W zorganizowaniu finalnego spotkania w redakcji pomógł mi kumpel, z którym chodziłem do szkoły (robił dla nich BBS) i tak oto zostałem poproszony o napisanie pierwszego tekstu. Czegoś łatwego, nieskomplikowanego, ale na czasie. Zaproponowałem poradnik do Theme Hospital, które miałem akurat na tapecie. Pamiętam tę walkę z pamięcią podręczną pod DOSem (kto pamięta QEMM?), w którą musiałem upchać dodatkowo Screen Thiefa do łapania skrinów z gier.

Swoje pierwsze teksty pamiętam doskonale! Moim kolejnym zadaniem było pojechanie do firmy Mirage po grę Guts n' Garters, gdzie zostałem potraktowany jak poważny Pan Redaktor, a pracowałem (no właśnie, czy ja już wtedy tam pracowałem?) w Resecie raptem od tygodnia! Moja samoocena poszła poważnie w górę! Tak! Przecież ja byłem Redaktorem! Dopiero wtedy sobie to uświadomiłem! A jaki dumny byłem z tego, że widniałem w stopce redakcyjnej. Wow! A pieniądze? Nigdy nie zapomnę, jak Micz powiedział mi któregoś dnia, żebym udał się do księgowości, podał swoje dane i odebrał hajs. Kasa za trzy strony poradnika, który napisałem, wydawała mi się tak ogromna, że nie mogłem w to uwierzyć! Pytałem sam siebie, że w sensie, jak to? Oni zamierzają mi za to płacić? Zupełnie przy okazji, chcąc po prostu, żeby moja ksywka pojawiła się w szanowanym magazynie o grach komputerowych, zacząłem zarabiać na swojej pasji! Myślałem, że w magazynach „płaci się grami", które się opisuje czy... właściwie o zapłacie za to, co zrobiłem, nigdy wcześniej nie pomyślałem i zaskoczenie było tym większe!

Później wszystko potoczyło się niczym kula śniegowa. Spotkania (zwane kolegiami) redakcyjne, coraz więcej stron miesięcznie, coraz większa odpowiedzialność, coraz większy wpływ na kształtowanie opinii polskich graczy, szacunek wśród kolegów. Uwielbiałem wpadać po szkole do redakcji. Każdy piątek był dla mnie świętem. Po szkole jechałem do domu, wcinałem szybki obiad i jechałem na kolegium redakcyjne. To było dla mnie jak amerykański sen!

To była jednak praca dorywcza, nocna, po godzinach, w domu i przed własnym komputerem. Kiedy dostałem się na wieczorowe studia na UW, zupełnie przy okazji pojawiła się okazja na transfer do konkurencyjnego dwutygodnika Click! Było to tuż przed wakacjami 2001 roku. Cynk dostałem zupełnie przypadkiem od Roberta Kowalskiego, ówczesnego redaktora naczelnego Imperium Gier. Szybki skok do redakcji Click! na rozmowę i już następnego dnia byłem pełnoprawnym pracownikiem tej redakcji! Okazało się, że potrzebowano etatowego redaktora piszącego o grach. Takiego od 9.00 do 17.00 za normalne pełne wynagrodzenie! To znaczy, że można pisać o grach i grać w nie normalnie w redakcji? W trakcie dnia? Czyli mój amerykański sen nadal trwa! Smutno mi się jednak zrobiło, gdy okazało się, że mój ostatni tekst napisany do Resetu był też jednym z ostatnich, jakie się w ogóle ukazały w tym magazynie. Reset był czymś, czego nigdy nie zapomnę.

Takie właśnie były początki. Reszta to już praktycznie teraźniejszość. Jak sobie przypomnę te wszystkie lata, to łezka w oku się kręci. Z wieloma ludźmi, których poznałem w Resecie, kontakt utrzymuję do dziś, wiele się nauczyłem od rednaczy, a kilku ich było, wiele nauczyłem się od sekretarzy redakcji, korektorów... nawet od grafików! Klimat pracy biurowej przy grach, pełne uczestnictwo w tworzeniu pisma od samego początku po zapakowanie wszystkiego na serwer drukarni, szansa pokierowania własnym pismem Click! Konsole... Z tamtymi latami kojarzy mi się określona muzyka, której słuchaliśmy, filmy, które oglądaliśmy, rzeczy które robiliśmy... Zrobione w wieku 18 lat prawo jazdy i podjeżdżanie pod redakcję „Mamowozem", wycieczki na Resetmanię w Lublinie, eskapady do knajp i bezustanne gadanie o grach... To najpiękniejszy okres w moim zawodowym życiu.

PYTAŁEM SAM SIEBIE, ŻE W SENSIE, JAK TO? ONI ZAMIERZAJĄ MI ZA TO PŁACIĆ? ZUPEŁNIE PRZY OKAZJI, CHCĄC PO PROSTU, ŻEBY MOJA KSYWKA POJAWIŁA SIĘ W SZANOWANYM MAGAZYNIE O GRACH KOMPUTEROWYCH, ZACZĄŁEM ZARABIAĆ NA SWOJEJ PASJI!

A teraz? Wiele się nie zmieniło. Ciężko wskazać coś, dzięki czemu znajduję się dokładnie w tym miejscu, co dzisiaj. Na jedną rzecz, która sprawiła, że podążyłem tą, a nie inną drogą. Od małego przesiąkłem tym klimatem, uwielbiałem czytać o grach, uwielbiałem grać w gry, a z języka polskiego w szkole średniej miałem „mierny". Co innego na maturze, która była anonimowa. Przede wszystkim to chyba mój ojciec kupując mi Commodore 64 w Pewexie przyczynił się do tego, kim dzisiaj jestem. I nie wyobrażam sobie w życiu robienia niczego, co nie będzie związane z grami. Trzymajcie kciuki! ■

Krooger jest wyznawcą prasy drukowanej i aktywnym dziennikarzem growym od ponad 10 lat. W międzyczasie zdarzyło mu się przejść na drugą stronę barykady, ale zarzeka się, że nigdy już tam nie wróci. Ostatnio skupił się na produkcji i prowadzeniu programów telewizyjnych o grach. Pisarsko realizuje się w NEO+.

NAJLEPSZA POLSKA GRA RPG OD CZASÓW WIEDŹMINA

"...NAJLEPSZE POLSKIE RPG..."
CD ACTION

"...PRZYGOTOWANY Z WIELKIM ROZMACHEM, ZACHWYCA SWYM ŚWIATEM..."
PSX EXTREME

Gigantyczny, tętniący życiem świat Antaloru, ponad 230 bohaterów

Unikalny, niczym nieograniczony system tworzenia zaklęć i czarów.

Ponad 120 h rozgrywki, setki questów oraz liczne mini gry.

TopWare INTERACTIVE PS3 PlayStation Network XBOX 360 XBOX LIVE PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT PL NAPISY 199,90 PC DVD ROM 16 www.pegi.info Reality pump

(c) Copyright 1998 - 2009 by Zuxxez Entertainment AG. Developed by Reality Pump. Published by TopWare Interactive. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

SPECJAL

PlayStation MOVE

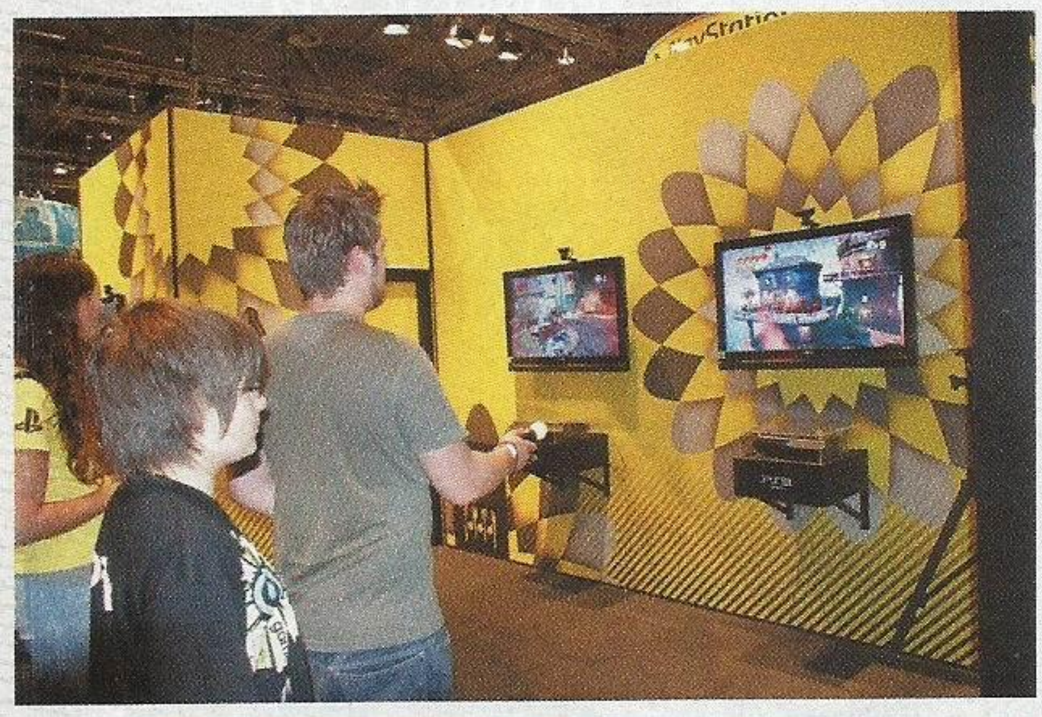
Podsumowanie przed premierą

W DNIU, W KTÓRYM DO SPRZEDAŻY TRAFI PLAYSTATION MOVE, WOJNA KONSOL WKROCZY W KOLEJĄ FAZĘ

Wrzesień 2010 roku zapamiętamy jako miesiąc przełomowy dla całej branży gier video, a także jeden z najważniejszych miesięcy, jeśli chodzi o rynek konsolowy w Polsce. Kończy się era monopolu Nintendo na kontrolery ruchowe – 15 września w Europie, więc również w Polsce, a cztery dni później w USA, do sklepów trafi PlayStation Move – odpowiedź Sony na Wii. Czy spóźniona, jak twierdzą niektórzy? Nie ulega wątpliwości, że Nintendo wyprzedziło konkurencję o cztery lata, dzięki czemu trafiło bez trudu do ponad siedemdziesięciu milionów osób, ale Sony ma argumenty, by przekonać ludzi do zakupu PlayStation 3 wraz z PlayStation Move i może poważnie napsuć krwi firmie wąsatego hydraulika.

Fakty są takie: po premierze Move, PlayStation 3 będzie jedyną konsolą oferującą rozrywkę dla absolutnie całej rodziny. Kontrolery ruchu dla najmłodszych (choć niekoniecznie tylko dla nich), gry core'owe dla starszych, odtwarzacz Blu-ray dla kinomana, grafikę HD dla każdego, kto kupił płaski telewizor i nie może już patrzeć na rozpikselowany obraz, a także opcję wyświetlania obrazu w 3D dla gadżeciarzy i technofili. A do tego ma jeszcze darmową usługę sieciową, która, jeśli chodzi o Polskę, powinna bardzo się rozwinąć w ciągu najbliższych dwunastu miesięcy i można spokojnie zakładać, że pojawi się między innymi opcja wypożyczania filmów poprzez PlayStation Network. Krótko mówiąc, jeśli ktokolwiek marzył o Wii HD, od połowy września będzie równie dobrze mógł zakupić PS3 z Move. Otrzyma nie tylko lepszą grafikę, ale i dużo większą czułość urządzenia – przynajmniej taką samą jak, zestaw willot z Motion Plusem, ale z większymi możliwościami dzięki kamerce.

Można zarzucić Sony kopiowanie pomysłów Nintendo zamiast szukania nowych kierunków rozwoju, ale czy w podobny sposób Kinect nie jest rozwinięciem Eye Toya? Zamiast tropić kto od kogo kseruje, warto zastanowić się do kogo skierowane są oferty przedstawicieli tak zwanej wielkiej trójki. Faktem jest, że Microsoft na razie nie przekonał graczy, że da się stworzyć core'owe tytuły na Kinecta. Wręcz przeciwnie, po prezentacjach na E3 oraz gamescom wyraźnie widać, że Kinect skierowany jest do graczy niedzielnych lub osób w ogóle nie posiadających konsoli, które nigdy nie zamierzały grać w core'owe tytuły. Tymczasem na PlayStation 3, przynajmniej w najbliższym czasie – do marca 2011 – ukażą się gry sterowane za pomocą Move przeznaczone dla najróżniejszych odbiorców: EyePet dla maluchów, Sports Champions dla całej rodziny, Killzone 3 dla hardcore'owcow. A to dopiero początek, bo dowiedzieliśmy się, że Sony próbuje nakłonić innych wydawców, by każda gra w jakiś sposób obsługiwała Move. Osobną kwestią pozostaje ile z tych gier będzie wartych uwagi i dla ilu będzie się opłacało zakupić „różdżkę".



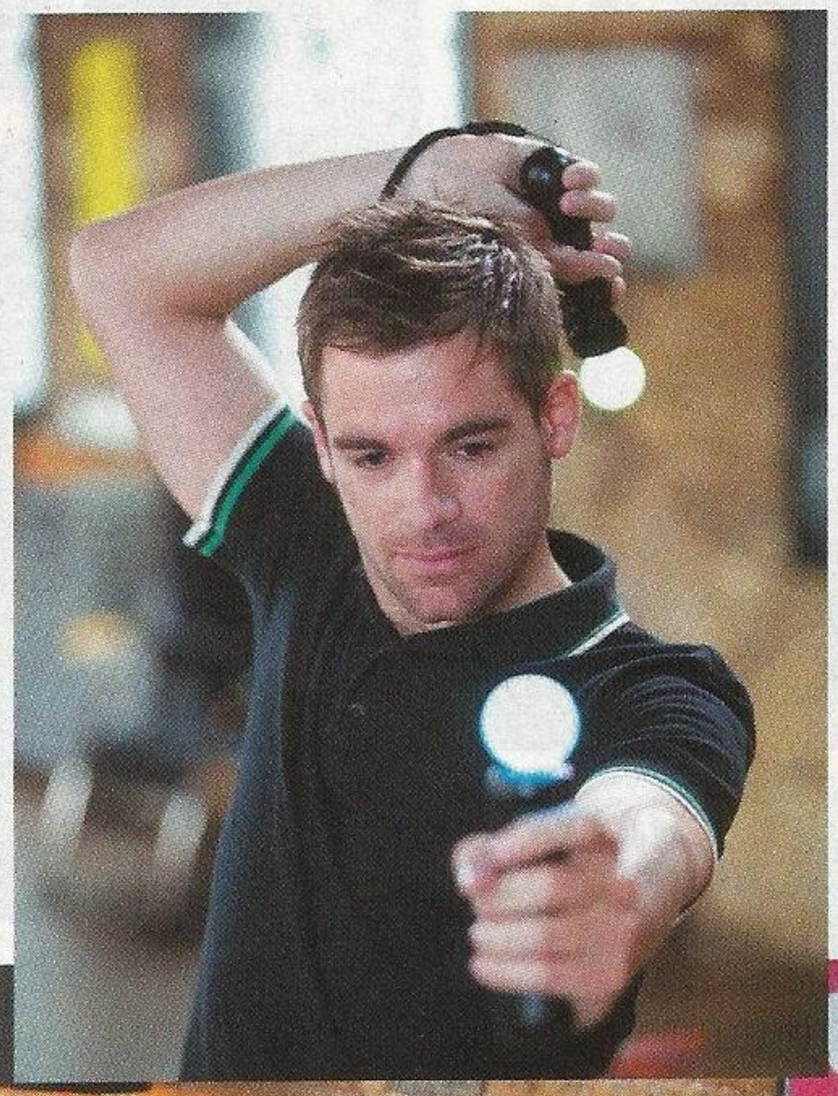
☐ Podczas gamescom Sony bardzo mocno postawiło na Move i nie zawiodło się – stanowiska przez cały czas trwania imprezy były wręcz oblegane przez chętnych do sprawdzenia urządzenia w akcji.

PlayStation Move ma wprawdzie przewagę w postaci mocniejszej platformy wyświetlającej grafikę w wysokiej rozdzielczości, ale nie da się ukryć, że traci kilka lat na rynku do Wii. A kilka lat równa się setkom dostępnych gier. Jasne, duża część z nich to niegrywalne crapy, ale najnowsza historia pokazała, że polityka „mało ale dobrze" nie przynosi zadowalających zysków. Sony, żeby osiągnąć sukces, musi intensywnie zachęcać do implementowania obsługi Move w jak największej liczbie gier. Również hardcore'owych. Killzone 3 i SOCOM cieszą, ale przewidywany wysyp konwersji z Wii na razie jakoś nie nastąpił. Oczywiście chcemy przede wszystkim nowych gier, ale na MadWorld czy Red Steel 2 w HD nikt by się przecież nie obraził. Zwłaszcza, że wspomniane tytuły od Sony będą obsługiwać nowy kontroler jedynie opcjonalnie, więc ich wpływ na sprzedaż Move'a będzie ograniczony.

☐ Choć sugerowana cena detaliczna Starter Pack wynosi 249 złotych, dajemy sobie uciąć głowę, że spokojnie znajdziecie promocje oferujące ten zestaw zestaw za 199 złotych. A to już kapitalna cena.

Pod znakiem zapytania pozostaje też kwestia, czy Move znajdzie popularność wśród obecnych posiadaczy PS3, czy też ma zachęcić zupełnie nowych. W tym drugim przypadku dość problematyczna może okazać się cena pełnego zestawu. Pobicie czy dorównanie Wi nie będzie łatwe, pamiętajmy bowiem, że „różdżka" to tylko dodatek, zaś wiilot to podstawowy kontroler, co odbije się chociażby na liczbie obsługiwanych gier. Nie pomaga z pewnością też fakt, że za Navigation Cotroller, który będziemy nazywć Navi, trzeba dodatkowo płacić; na szczęście da się korzystać z Dual Shocka. Skoro już o Navi mowa, to może, choć nie musi, okazać się on ograniczeniem dla developerów podobnym do braku drugiego analoga w PSP. Chodzi o to, że nie wyposażono go w czujnik ruchu, w przeciwieństwie do czteroletniej „gruszki" od Wii. I choć Sony na razie nie przewiduje gier wymagających dwóch Move, a jedynie wykorzystujące je opcjonalnie, może kiedyś zmienić zdanie.

Bardzo ważnym wydarzeniem dla polskiej branży gier video będzie lokalna premiera PlayStation Move oraz wszystko to, co będzie działo się przez kilka miesięcy po niej. Nie będzie tak, że gdy



urządzenie trafi do sprzedaży, pojawią się reklamy w telewizji i na bilbordach, a tydzień później szum ucichnie. SCE Polska przygotowało długotrwałą kampanię marketingową i wyda na promowanie Move mnóstwo pieniędzy – to będzie największa premiera w historii firmy (włącznie z wcześniejszymi działaniami Sony Poland). Mamy nadzieję, że w dużych sieciach handlowych pojawią się hostessy uczynnie demonstrujące magiczną różdżkę i pozwalające pograć – w końcu nie ma to jak przekonać się samemu.

W tym numerze NEO Plus jeszcze nie recenzujemy gier na Move. Mieliśmy zbyt mało czasu, żeby się nimi pobawić, zebrać opinie całej redakcji, porównać z grami na Wii. Nasze odczucia po wstępnym przetestowaniu kilku gier są jednak bardzo pozytywne. Niekoniecznie będziemy grać w TV Superstars w redakcji, ale niewątpliwie warto było sprawdzić ping-pong czy walki gladiatorów w Sports Champions choćby po to, by przekonać się, że urządzenie działa tak, jak Sony obiecywało – udało się niemal idealnie (jeden do jednego) przełożyć ruchy gracza na ruchy postaci w grze. To oznacza, że Move może sprawdzić się w fpsach, o których swoją drogą wiemy, że świetnie pasuje do nich sterowanie kontrolerami ruchu, bo recenzowaliśmy wielokrotnie fpsy na Wii. Pierwsze oceny wystawimy za miesiąc, tymczasem przygotowaliśmy dla Was krótkie opinie na temat ogrywanych przez nas tytułów, prezentujemy listę nadchodzących gier wspierających „różdżkę", a przede wszystkim porozmawialiśmy z przedstawicielami Sony Computer Entertainment Polska o Move, branży i biznesie PlayStation w Polsce. //**Mielu, Kaxi, Gulash**

już grane

START THE PARTY

Ten zestaw minigier kojarzy się z EyeToyem, ponieważ gracz cały czas widoczny jest na ekranie. Świecąca końcówka kontrolera, na ekranie przybiera różne kształty, w tym wiatraczka, albo szpikulca służącego do przekłuwania balonów. Minigry są krótkie i bardzo łatwe, co czyni Start the Party idealną propozycją dla najmłodszych graczy. Kudosy dla Krzysztofa Ibisza, który świetnie podłożył głos – nie czuć w nim sztuczności, słychać, że Ibisz jest zawodowcem znającym się na swojej pracy.

TV SUPERSTARS

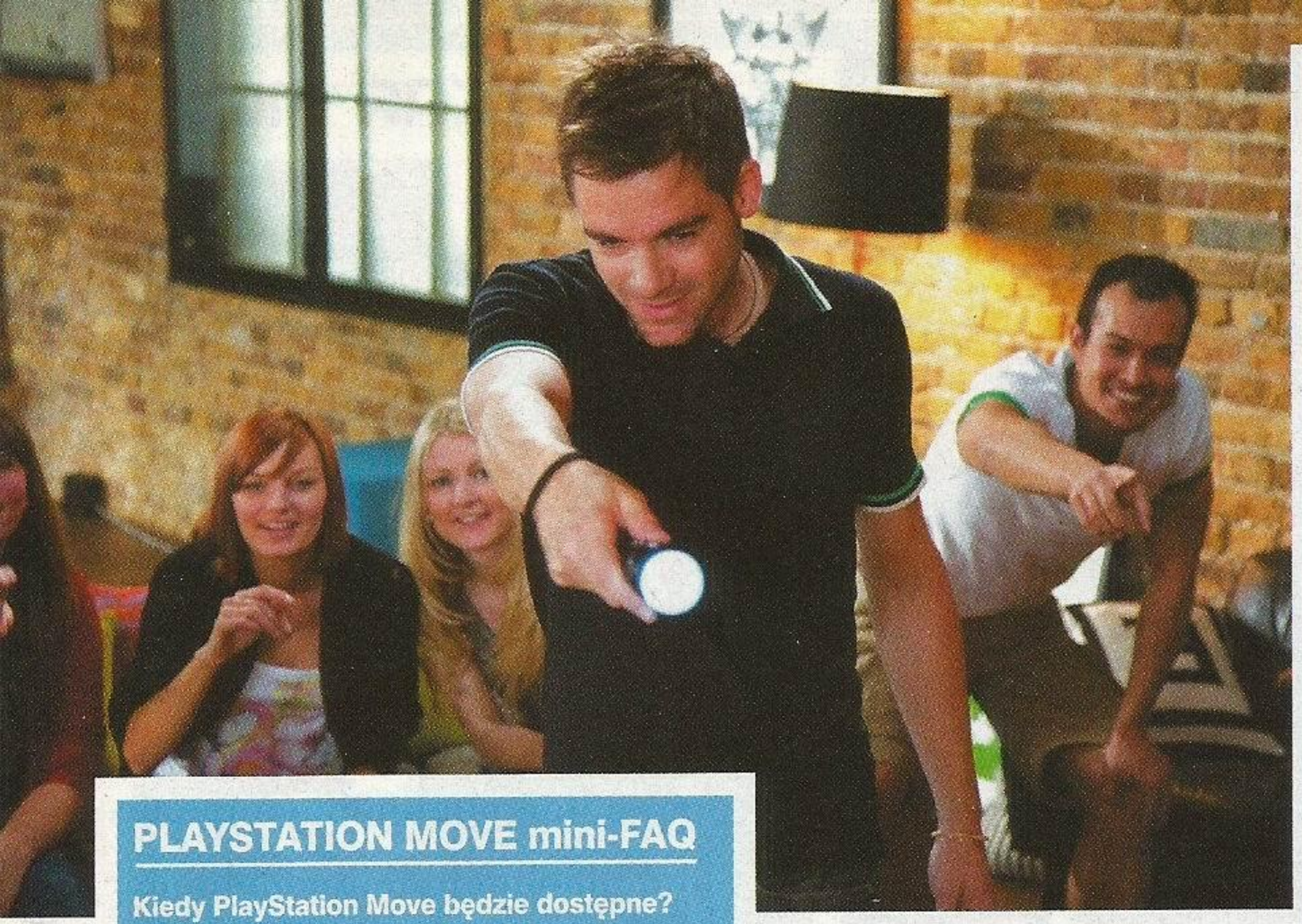
Posiadacze DSów kojarzą z pewnością grę muzyczną Elite Beat Agents, w której chodzi o to, by mazać stylusem po dotykowym ekranie w określony sposób – po łuku, robiąc ósemki, zetki i inne spirale. Podobnie gra się w TV Superstars, ale mizianie „różdżką" w powietrzu jest bardziej wymagające. W grze w roli prowadzących kolejne konkurencje wystąpili celebryci: Tomasz Jacyków, Anna Mucha, Mateusz Kuszniewicz czy Tede. Musiała być makabra ze skoordynowaniem lokalizacji, ale udało się nieźle.

TUMBLE

Move świetnie nadaje się do gier logicznych, czego najlepszym przykładem jest Tumble. To zabawa w układanie oraz niszczenie wież z klocków stworzonych z różnych materiałów. Są między innymi klocki drewniane, gumowe oraz szklane i trzeba zapamiętać, które nie powinny koło siebie stać, a jakie tworzą solidną konstrukcję. Tumble świetnie pokazuje, jak dokładny jest Move i jak świetnie PS Eye rozpoznaje w jakim punkcie przestrzeni znajduje się kontroler. Robiliśmy najróżniejsze dziwne ruchy różdżką, by sprawdzić czy zostaną wiernie oddane na ekranie telewizora i efekt przerósł nasze oczekiwania.

THE SHOOT

Nie mogło zabraknąć tak zwanego celowniczka, czyli shootera na szynach. Na gamescom sprawdziliśmy tę grę wraz z pistoletem – nakładką na Move, odpowiednikiem Wii Zap-



PLAYSTATION MOVE mini-FAQ

Kiedy PlayStation Move będzie dostępne?
Premiera urządzenia będzie miała miejsce 15 września.

Jak wygląda początkowa oferta?
Oferta wygląda tak (ceny sugerowane – na pewno da się kupić taniej):
Kontroler ruchu Move – 159 zł
Kontroler nawigacyjny Navi – 119 zł
Ładowarka do PS Move – 119 zł
Kamera PS Eye – 119 zł
Starter Pack (Kontroler ruchu PS Move + PS Eye + Starter Disc) – 249 zł
Sports Champions – 149 zł
Start the Party – 149 zł
Kung Fu Rider – 139 zł
EyePet Move Edition – 99 zł

Czy kamera PS Eye jest niezbędna do działania Move?
Tak, pełni rolę sensora. Bez niej kontroler nie będzie działał.

Czy trzeba kupować ładowarkę?
Nie trzeba, Move ładuje się identycznie jak joypad, podłączając kontroler kablem USB do PS3. Pełne ładowanie przy pomocy ładowarki trwa 4 godziny, zaś kablem USB z konsoli – 5 godzin. Czas pracy włączonego urządzenia to około 10 godzin. Navi ładuje się około 2 godzin, a czas jego pracy to 35 godzin.

Czy trzeba od razu kupować Navi?
Nie trzeba, Navi zastąpi Dual Shock, jednak naturalnie Navi jest wygodniejsze do trzymania jedną ręką.

Czy można nawigować XMB przy pomocy Move?
Tak, jednak nie pojawia się celownik jak na Wii – trzymając spust (przycisk T) można ruszać kontrolerem i przewijać menu, podobnie jak przy pomocy joypada.

Co znajduje się na Starter Disc?
Film instruktażowy i 9 grywalnych dem: Sports Champions, Start The Party, TV Superstars, Tumble, Echochrome II, The Shoot, Tiger Woods PGA Tour 11, EyePet Move Edition, Beat Sketcher. Wszystkie dema muszą zostać zainstalowane na dysku konsoli.

Potrzebny mi jest sam Starter Disc – czy można będzie dostać go bez Starter Pack?
Niestety nie.

Czy zagram w jakąś hardcore'ową grę we wrześniu?
Tak. W okolicach premiery Move ma pojawić się na PSN patch do Resident Evil 5: Gold Edition, we wrześniu do sklepów trafi również znakomita strategia R.U.S.E.

Czy jeden z gości na zdjęciach to Dexter?
Nie, i nie wiemy skąd Wam to przyszło do głowy.

PLAYSTATION MOVE z bliska

W nasze ręce tuż przed oddaniem numeru do druku wpadł Starter Pack, czyli kontroler Move, kamera PS Eye oraz Starter Disc, a także wersje robocze kilku gier na Move. Navi niestety nie uświadczyliśmy. Sam kontroler wykonany jest bardzo solidnie i wygodnie leży w dłoni, a rozmiarami przypomina wiilot (poza kulką na szczycie). Z przodu znajdują się przyciski geometryczne, przycisk z logo Move wykorzystywany w grach do otwarcia menu kalibracji oraz przycisk z logo PlayStation pełniący dokładnie tę samą funkcję, co na joypadzie – wywołuje menu. Odpowiednio z lewej i prawej strony znajdują się przyciski Select i Start, a pod spodem spust oznaczony literką T. Po podłączeniu kamery PS Eye, ustawieniu jej nad lub pod telewizorem i zarejestrowaniu kontrolera przez kabel USB można bez kalibracji nawigować po menu konsoli. Nie instaluje się żaden update – zapewne w ostatnim firmware PS3 była już zaimplementowana obsługa urządzenia.

Kulka na szczycie różdżki jest mięciutka i wykonana z solidnej gumy. Mieni się różnymi kolorami, ale podczas gry przybiera jeden – ostateczny. Jeśli do konsoli podłączonych i zarejestrowanych jest kilka kontrolerów, kulka na każdym z nich będzie świecić w innym kolorze. Światło jest także przydatne dla PS Eye – próbowaliśmy grać w całkowicie zaciemnionym pomieszczeniu i ruchy wychwytywane były bez najmniejszego problemu. Niemniej gry wymagają osobnej kalibracji, którą wykonuje się w bardzo prosty sposób – celując w kamerę i przytrzymując przyciski, albo zaznaczając odpowiednie punkty na ekranie. ■

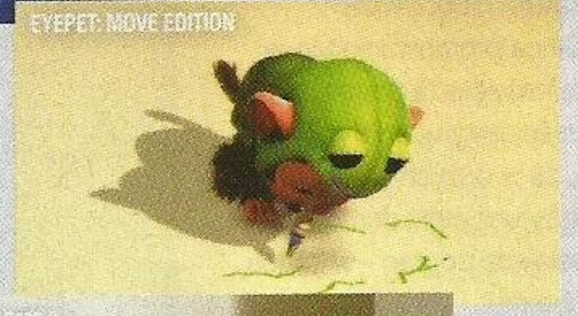
pera – ale bez niej również można dobrze się bawić. Dość wysokie tempo akcji i konieczność szybkiego reagowania, gdy na głowę spada wielki kamień i trzeba trafić w ładunek wybuchowy, który rozsadzi go na kawałki, lub kiedy przeciwnik rzuca dynamitem w stronę bohatera – to wszystko sprawia, że gra nie jest banalnie prosta. Opóźnień w reakcji urządzenia nie odnotowaliśmy.

SPORTS CHAMPIONS

Płyta z zestawem sześciu gier sportowych najdłużej gościła w czytniku redakcyjnej peestrójki, a wszystko za sprawą kapitalnego ping-ponga. Ruch kontrolerem idealnie przekłada się na ruch paletką, można podkręcać, ścinać, zbliżać się do siatki, oddalać, bardzo naturalnie wykonuje się serwis. Trudno oprzeć się wrażeniu, że naprawdę gra się w ping-ponga. Najlepiej oczywiście bawić się we dwie osoby na dużym telewizorze. Strzelanie z łuku też jest fajne, podobnie jak siatkówka plażowa na wyższym poziomie trudności, ale generalnie warto mieć Sports Challenge przede wszystkim dla tenisa stołowego. Rządzi.

EYEPET MOVE EDITION

Move i EyePet to idealna kombinacja. Nie potrzeba żadnych specjalnych kart do obsługi gry. Kontroler zmienia się na przykład w rączkę prysznica, dzięki czemu łatwo można umyć włochatego ulubieńca. Proste i intuicyjne, a nawet jeśli jest jakieś opóźnienie, to w przypadku tego tytułu nie ma najmniejszego znaczenia.



ECHOCHROME II

Rewelacyjna kontynuacja świetnej gry logicznej w bardzo mądry sposób wykorzystująca Move. Brzmi trochę jak hasło reklamowe, ale taki właśnie jest Echochrome II. Move jest latarką, którą oświetla się klocki zawieszone w przestrzeni. Po cieniu rzucanym na ścianę porusza się ludek. Trzeba tak poruszać kontrolerem, żeby cień zmieniał kształt – w ten sposób tworzą się nowe przejścia i drogi, dzięki którym ludek może dotrzeć do celu. Wciąga jak bagno, doskonała gra także dla babć, dziadków i kotów.

BEAT SKETCHER

Zabawa w malowanie na ekranie. Nic szczególnego, badaliśmy głównie po to, by sprawdzić, czy rzeczywiście tak łatwo pisze się za pomocą Move. Jest nieźle, aczkolwiek trzeba chwilkę poćwiczyć, bo bez kartki i długopisu pisanie nie jest tak proste, jak mogłoby się wydawać. Ale dzieci będą zachwycone możliwością „zamalowania" ekranu telewizora na sto sposobów, warto mieć tę pozycję z myślą o nich – powinna być tania i dostępna z PlayStation Store.

TIGER WOODS PGA TOUR 11

Mamy mieszane odczucia po ograniu demka. Pamiętamy, że na Wii z Wii MotionPlus PGA 10 było rewelacyjne, tymczasem „jedenastka" na Move nie zachwyca. Wcale nie chodzi o to, że kontroller Sony jest tak dokładny, że trudno dobrze uderzyć piłkę, jak EA próbowało wmawiać nam podczas E3. Nie ma tutaj tak dokładnego przełożenia ruchów, jak w ping-pongu. Wygląda na to, że EA dopiero oswaja się z technologią i trzeba będzie poczekać na PGA 12, żeby dobrze się bawić za pomocą Move. Niemniej sprawdzimy też pełną wersję gry.

KUNG FU RIDER

Połączenie wyścigów z platformówką, skąpane w absurdalnym klimacie japońskiej mafii. Gracz zjeżdża po ulicach na krześle, odkurzaczu i podobnych śmieciach, kopiąc z obrotówki mafiosów, zbierając punkty i omijając przeszkody. Niestety, na pierwszy rzut oka widać, że jest to pozycja niskobudżetowa, a do tego pomysł na rozgrywkę nudzi się po drugim zjeździe. Nie pomaga fakt, że sterowanie za pomocą Move nie wnosi nic do rozgrywki oprócz zbytecznych wymachów – równie dobrze dałoby się grać padem. Na tę przypadłość cierpi sporo pozycji na Wii i widać, że peestrójki ten problem również nie ominie. ■

nadciąga ponad 40 gier na Move

Kilka tytułów wstępnie ograny przez nas w redakcji to dopiero początek nadciągającej lawiny gier, którymi będzie można bawić się przy pomocy PlayStation Move

Wszystkie wypisane poniżej gry ukażą się pomiędzy wrześniem 2010 a marcem 2011. W sumie wyszło nam ponad czterdzieści tytułów (plus bonus).

MINIGRY

W tej kategorii znalazły się trzy tytuły, w których zabawa za pomocą Move będzie tylko dodatkiem. W **Buzz! The Ultimate Music Quiz** znajdą się cztery nowe konkurencje zaprojektowane z myślą o „różdżce". Twórcy **The Sly Collection** oraz **Toy Story 3** obiecują, że w ich grach będą jakieś minigry na Move, ale nie zdradzają szczegółów. O **Start The Party** już wiecie.

SPORTOWE

Sports Champions oferuje tylko sześć konkurencji, co daje szansę zaistnienia innym grom sportowym. Miłośników kręgli powinien zainteresować „superrealistyczny" jak zapewniają autorzy **Brunswick Pro Bowling**, który ukaże się już we wrześniu. Październikowy **The Fight: Lights Out** to propozycja Sony dla lubiących się boksować niekoniecznie na ringu. Jesienią ukaże się również **John Daly's ProStroke Golf**, ale wątpliwe jest, by dotarł do Polski. W tym roku sprawdzimy także konwersję z Wii gry **Raquet Sports** poświęconej, jak łatwo się domyślić, wszelkim sportom, w których używa się rakiet i paletek. W ogóle miłośnicy tenisa nie mają powodów do narzekania, bo EA w pocie czoła pracuje nad **Grand Slam Tennis 11**, a Sega dała pograć na gamescomie w **Virtua Tennis 4**, który na dodatek będzie obsługiwał 3D. Z kolei 2K Sports już coś wie o wykorzystaniu kontrolerów ruchu w grach i planuje wydać w październiku **NBA 2K11** obsługujące Move. Z dziennikarskiego obowiązku wspomnimy jeszcze o **Little Legue World Series 2010**, ale jako że baseball nie jest u nas zbyt popularny, gra zapewne ukaże się wyłącznie w USA.

TANECZNE

Powoli mija szaleństwo na gry muzyczne, a wydawcy próbują je zastąpić grami tanecznymi. Wyginać śmiało ciało będziemy jeszcze w tym roku przy **DanceDanceRevolution** i **Michael Jackson: The Experience**. W tej drugiej znajdą się nieśmiertelne hity Jacko, jak: „Bad", „Beat It", czy „Billie Jean". Także Sony próbuje ugrać coś na tym polu poprzez dodanie opcji tańczenia przez telewizorem w **SingStar Dance** – dwie osoby śpiewają, dwie w tym czasie tańczą z „różdżkami" w rękach. Premiera w listopadzie.

ZAŁATANE

Wsparcie dla Move dzięki łatkom otrzymają gry już będące w sprzedaży i dotyczy to tytułów pudełkowych, jak i z PlayStation Network. Jeszcze nie zostało to potwierdzone, ale ptaszki ćwierkają, że na pierwszy ogień pójdzie **Flower**, co jest bardzo możliwe, bo listkiem steruje się wymachując padem i Move nadawałby się do tej gry idealnie. Na sto

procent łatkę dostaną **High Velocity Bowling**, **Hustle Kings**, **PAIN** oraz **Planet Minigolf**. Od początku idealnym kandydatem do patcha był **Heavy Rain** i nie pomyliliśmy się. Każdy posiadacz gry ściągnie łatkę z PSN już w październiku i nareszcie własnoręcznie da w zęby Zabójcy z Origami. Miłośnicy strzelania już powinni zacierać ręce, bo obsługę Move otrzymają **MAG** oraz **Resident Evil 5: Gold Edition**. Capcom niestety nie postarał się, bo patch nie będzie działać ze zwykłą wersją RE5. Klops. Szkoda, bo RE4 Wii Edition to najlepszy czwarty RES właśnie dzięki sterowaniu wiilotem i fajnie byłoby gdyby każdy posiadacz piątej części mógł się przekonać, jak świetnie Move nadaje się do tej gry. Łatka do przygód Chrisa i Shevy jeszcze we wrześniu i wtedy też pojawi się patch do najnowszego rtsa Ubisoftu **R.U.S.E.**

PLAYSTATION NETWORK

Także na PlayStation Network ukażą się gry powstające z myślą o Move. W **Dungeon Defenders** gracz będzie aktywnie bronił wieży samemu stając do walki – jest to połączenie tower defence i erpega akcji. **Flight Control HD** to konwersja z iPhone'a z grafiką podbitą do Full HD i obsługą 3D. Brzmi fajnie, szczególnie, że to gra, w której zarządza się ruchem powietrznym. Pod koniec roku ukaże się również rts **Under Siege**. No i nie zapominajmy o **Echochrome II**, **Beat Sketcher** oraz **Tumble**.

RODZINNE

Ratchet, Clank, Sly Cooper, Bentley, Jak i Daxter po raz pierwszy wystąpią w jednej grze i to od razu obsługującej różdżkę Sony. **Heroes On The Move** zapowiada się na zestaw kilkunastu minigier, ale nie zabraknie okazji do walnięcia przeciwników po łbie lagą Sly'a oraz zastrzelenia kilku oprychów z pistoleciku Clanka. W listopadzie ukaże się **LittleBigPlanet 2**, ale Media Molecule poinformowało, że dopiero w DLC ujrzymy, co naprawdę ciekawego w LBP2 można zrobić trzymając w ręku „różdżkę". Pełna gra to tylko „przedsmak emocji". Z myślą o kontrolerze ruchu Sony powstaje **Sorcery**, platformówka dla młodszych graczy, w której gra się młodym czarodziejem, a czary rzuca wykonując gesty rękoma. Premiera w przyszłym roku, a już lada dzień powinien ukazać się **The Lord Of The Rings: Aragorn's Quest**, czyli grywalna historia Drużyny Pierścienia opowiedziana przez Sama Gamgee, któremu szwankuje pamięć i stąd na przykład w grze Barlog pojawi się również pod Czarną Bramą. Z czarowaniem spotkamy się jeszcze w **Harry Potter and The Deathly Hallows: Part One**, z którego EA robi strzelaninę tpp z rózgą zamiast spluwy. Zaś z telewizora będą krzyczeć do nas celebryci w **TV Superstars**.

SHOOTERY

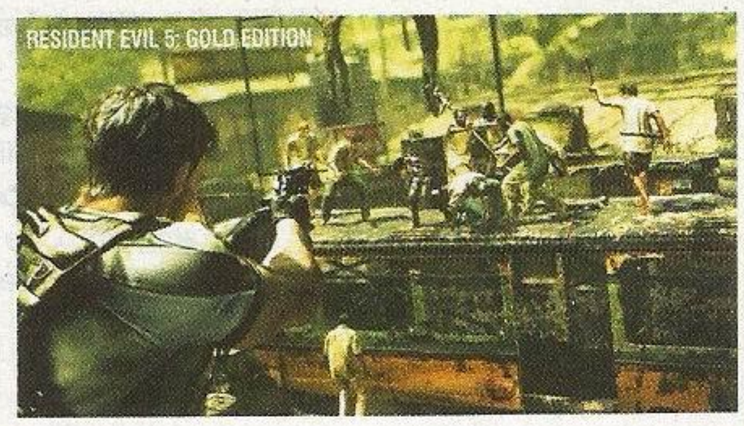
Trzy celowniczki i dwa fpsy dołączą do RE5: Gold Edition i MAGa. Electronic Arts „za darmo" (w zestawie z Dead Space 2) zaoferuje przekonwertowany z Wii meganiewypał finansowy, ale za to świetną grę **Dead Space: Extraction**. Sony z kolei wyda w Europie **Time Crisis: Razing Storm** przygotowane przez Namco Bandai. Zaletą tego tytułu ma być pokaźna destrukcja otoczenia, a także fakt, że to tak naprawdę trzy gry – w jednym pakiecie oprócz tytułowej pozycji znajdą się także Time Crisis 4: Arcade Edition i Deadstorm Pirates. Sony szykuje wirtualną strzelnicę, czyli **The Shoot**, której demo znajdziecie na Starter Disc. Najgłośniejszą core'ową grą wykorzystującą Move będzie **Killzone 3**. Czy „prawdziwi" gracze przekonają się dzięki dziełu Guerrillasów do sterowania ruchem? Na początku 2011 roku do sklepów ma trafić **SOCOM: Polskie Siły Specjalne**.

INNE

W tej kategorii znalazły się gry, które nie pasowały do poprzednich, a przy okazji są odrobinę dziwaczne. Nie przesadzamy, bo niby jak inaczej określić grę o poławianiu krabów? Mowa o **Deadliest Catch: Sea Of Chaos**. Z kolei **Yoostar 2** pozwoli graczom odegrać przed kamerką PS Eye role z hollywoodzkich filmów (rozumiemy, że chodzi o gestykulację, a nie o dialogi). Z perspektywy pierwszej osoby będzie można łapać małpy w **Ape Escape Fury! Fury!**, ale i tak nic nie przebije poziomu absurdu występującego w **Kung-Fu Rider**, czyli zjazdach po ulicach na sprzęcie biurowym i AGD. Wysokiej sprzedaży tym grom nie wróżymy, kciuki trzymamy zaś za **Create** od Electronic Arts, wyglądające jak połączenie LittleBigPlanet (ściślej mówiąc – edytora poziomów) z The Incredible Machine. Dobrych gier logicznych nigdy za wiele, a jeśli można samemu tworzyć nowe poziomy, to jeszcze lepiej.

BONUS

Tron Evolution ma obsługiwać „różdżkę", ale to jedyna konkretna informacja odnośnie użycia Move w tej grze. 505 Games zastanawia się nad wydaniem konwersji z Wii i DSa **Grease: The Game**. Tak jest, to gra na podstawie filmu „Grease", czyli kolejna konsolowa potańcówa. Twórcy kapitalnej, ambitnej platformówki **Lost in Shadow** chcieliby zrobić wersję na Move, ale chwilowo niczego oficjalnie nie ogłaszają. Czekamy zaś na potwierdzenie, że w peestrójkowym **de Blob: The Underground** od THQ znajdzie się opcja grania za pomocą kontrolera ruchowego Sony. I to by było (na razie) na tyle. ■



konsolowy rynek w Polsce może być normalny

na godziny przed premierą PlayStation Move rozmawiamy z przedstawicielami Sony Computer Entertainment Polska

Marcin Ziobrowski, Dyrektor Generalny w Sony Computer Entertainment Polska

NEO+: Jak wygląda ten rok z perspektywy Sony Computer Entertainment Polska?

Marcin Ziobrowski: W tej chwili mamy do czynienia z kryzysem w Polsce, mieliśmy falę kryzysową, którą wiele branż zostało dotkniętych. Jednak te zawirowania całkowicie ominęły branżę rozrywki komputerowej i konsolowej. Wszelkie cele, jakie sobie wyznaczyliśmy na ten rok, nie tylko udaje się nam realizować, ale wyniki są powyżej naszych oczekiwań. A muszę powiedzieć, że nasze oczekiwania z każdym kolejnym rokiem są coraz większe. Rozwijamy się szybciej, niż mieliśmy to w planach. Rozwijamy się, bo jest więcej konsumentów, czyli ludzi, którzy chcą grać i korzystać z dobrodziejstw jakie dają urządzenia rozrywkowe, a w tym przypadku mam na myśli oczywiście PlayStation 3. Mamy entuzjastów Blu-ray, od niedawna także technologii 3D, gier sieciowych, wreszcie wydawanych przez nas w pełni zlokalizowanych tytułów.
Ogromny wysiłek wkładamy w lokalizacje, i to z rozmachem, jakiego wcześniej nie było i jest to kolejnym powodem tego, że klienci interesują się marką PlayStation. Widzimy bardzo duży indeks sprzedaży nowych tytułów; co prawda daleko nam jeszcze do krajów takich, jak Niemcy, Hiszpania czy Anglia, ale jesteśmy w czołówce europejskiej jeśli chodzi o liczbę sprzedawanych nowych tytułów w pełnej cenie.

Premiera PlayStation Move już za chwilę. Spodziewacie się sukcesu?

MZ: PlayStation Move to największa premiera w historii SCEP. Myślę, że PlayStation Move będzie kolejnym wielkim sukcesem. Może to zabrzmi trochę arogancko, ale sądząc po zamówieniach od sklepów, już przed premierą jest ogromnym hitem. Jesteśmy zaskoczeni ilością zamówień, przewyższają nasze założenia. To wszystko dzieje się po ostatnich prezentacjach Move na E3 i gamescom. Zaczęło się po E3, gdzie pokazaliśmy kontroler, technologię i naszą ofertę gier skierowaną absolutnie dla wszystkich – począwszy od małych dzieci – EyePet: Move Edition – przez tytuły dla szerokiej rzeczy odbiorców, a skończywszy na Killzone 3 i SOCOM: Polskie Siły Specjalne, który ma niezwykle precyzyjne sterowanie i jest przeznaczony zarówno dla hardcore'owców, jak i dla ludzi niespecjalnie mających wcześniej styczność z takimi grami. Założenie dla Move jest również takie, że gdziekolwiek będzie to możliwe, będziemy starać się wspierać ten sposób sterowania wypuszczając uaktualnienia do wydanych już gier. Dobre przykłady to Heavy Rain, EyePet i M.A.G. – w tych tytułach w najbliższym czasie pojawi się obsługa PlayStation Move.

Czy trzeba będzie za te gry ponownie zapłacić?

Maciej Kmiołek: Absolutnie nie – jeśli ktoś już ma przykładowo Heavy Rain, uaktualnienie będzie dla niego dostępne za darmo, do ściągnięcia z PlayStation Store.

Pomysł kontrolera ruchu nie jest nowy, a jednak przez opieszałość Nintendo, które nas przez tyle lat nie dostrzega, to PlayStation ma szanse zdobyć szturmem polski rynek.

MZ: W Polsce nie mamy rozwiniętej aktywności Nintendo Wii i to my mamy propozycję dla całej grupy ludzi, którzy nie próbowali wcześniej zabawy z kontrolerami ruchu – krępowali się, czy słyszeli o tym, ale nie mieli okazji spróbować, a chcieliby połączyć satysfakcję grania rozrywkowego, zabawy ze sterowania ruchem, z jakością HD – także w 3D. W tym momencie produkty PS Move to jedyna taka oferta.

MK: Warto też wspomnieć o technologii 3D. Muszę przyznać, że nawet sami na początku tego roku patrząc na pierwsze próby z grami w 3D, nie wiedzieliśmy czego się spodziewać. Natomiast po E3 czy gamescomie, gdzie zaprezentowaliśmy MotorStorm: Apokalipsa, Killzone 3, Gran Turismo 5 czy gry na PlayStation Move, wyraźnie widać różnicę – to jest po prostu kolejny krok. Wszystkie konsole PlayStation 3 wspierają 3D; podobnie jeśli chodzi o Blu-ray. Będzie wsparcie dla gier, filmów i nowych funkcji czy aplikacji niezwiązanych z grami.

Czy 3D nie jest jeszcze za drogie dla masowego odbiorcy?

MZ: Polacy bardzo interesują się wszelkimi nowinkami technicznymi i choć może nie mówimy tu o dziesiątkach tysięcy sprzedanych telewizorów 3D, to jednak spodziewamy się sporego zainteresowania trójwymiarowym obrazem. Jestem też przekonany, że większość zakupionych telewizorów 3D będzie zasilana obrazem podawanym przez PlayStation 3.

MK: Myślę, że adaptacja 3D w domach nastąpi szybciej, niż nam się wydaje. Pamiętam takie same głosy, gdy pojawiały się telewizory HD i Full HD – że za drogie, że jeszcze nie, a jak sytuacja wygląda teraz? Tym bardziej, że różnica w cenach między panelami 3D i zwykłymi jest już niewielka, o wiele niższa, niż w analogicznej sytuacji przy przesiadce z telewizorów kineskopowych na LCD i plazmy. W przyszłym roku spodziewamy się znacznego przyspieszenia 3D – Avatar zapoczątkował to w kinie, a Gran Turismo 5 i Killzone 3 będą naszymi odpowiednikami Avatara.

W tym roku pojawi się jeszcze jedna propozycja z kategorii kontrolerów ruchu, czyli Kinect.

MZ: Ten koncept już kiedyś widzieliśmy, kiedy nazywał się EyeToy, EyeToy Kinetic czy też EyeToy Groove. Oczywiście przyglądamy się temu, co konkurencja może zaproponować klientom.

MK: Niemniej obecnie koncentrujemy się na naszym produkcie, mamy masę pracy do wykonania.

MZ: PlayStation Move praktycznie nie potrzebuje światła w pomieszczeniu, w pobliżu grających może znajdować się kilka innych osób i też mogą machać rękami – ich emocje w żaden sposób nie wpłyną na komfort grających. Bardzo podobała mi się reakcja graczy na PlayStation Move podczas gamescom, a imprezę odwiedziło przecież blisko 260 tysięcy ludzi – oni mogli na własne oczy przekonać się o różnorodności naszej oferty w porównaniu z dostępnością konkurencji. Ich reakcja była fantastyczna, ludzie błyskawicznie tworzyli społeczności i bawili się po kilka, kilkanaście osób przy jednej konsoli bez obawy, że coś się nie uda.

MK: Grając przy pomocy Move nie potrzebujesz szklanego klosza, który odgrodzi Cię od innych.

MZ: Myślę też, że błędem konkurencji jest dzielenie oferty na dwie kategorie – gry dla hardcore'owców na standardowym joypadzie, a Kinect i jego mini-gry dla casuali.

MK: PlayStation Move ma unifikować graczy hardcore'owych i casuali, a nie ich dzielić.

Jednak sami przyznacie, że początkowa oferta jest mocno casualowa.

MZ: Grupa odbiorców, do której chcemy dotrzeć promując choćby TV Superstars czy Start The Party, ogląda teleturnieje i seriale w telewizji; chcemy im pokazać, że jeśli do tej pory biernie oglądali telewizję, teraz mają do dyspozycji nowy produkt – PlayStation Move – dzięki któremu będą mogli wziąć udział w różnych konkurencjach. Dla Polaków, po polsku, z odpowiednio dobranymi komentarzami i celebrytami.

MK: Jeśli chodzi o graczy hardcore'owych, nie ma obaw – Sony szykuje sporo tytułów wspierających Move. Praktycznie każdy wysokobudżetowy tytuł w przyszłym roku, o ile będzie ku temu uzasadnienie, będzie wspierał PlayStation Move. Pierwszy przykład z rzędu – Killzone 3, superprodukcja i potężna marka, będzie kompatybilna z Move i będziemy rekomendować granie w ten tytuł właśnie przy pomocy Move i w 3D, by wrażenia były jak najlepsze. Trochę cierpliwości – developerzy potrzebują nieco czasu, by wymyślić, jak w kreatywny sposób wykorzystać możliwości kontrolera ruchu.

Niektóre gry, jak choćby łucznictwo czy walki gladiatorów z Sports Champions wykorzystują dwa kontrolery PlayStation Move. Czy będą gry wymagające dwóch kontrolerów?

MK: Wszystkie gry, które wykorzystują PlayStation Move, wymagają do działania tylko jednego kontrolera; nie ma obecnie i prawdopodobnie nie będzie gry, która potrzebuje dwóch kontrolerów. Tytuły takie, jak Heavy Rain czy SOCOM, które wymagają sub-kontrolera czy w postaci Navi, czy Dual Shocka, są kierowane do nieco innej grupy docelowej; do graczy przyzwyczajonych do kupowania akcesoriów i różnych ciekawostek. Zresztą przecież każdy, kto ma PS3, ma alternatywę dla kontrolera nawigacyjnego w postaci Dual Shocka. Kupując Starter Pack każdy posiadacz PlayStaton 3 jest gotowy do zabawy.

PlayStation 3 ciągle pozostaje najdroższą konsolą na rynku. Czy możemy spodziewać się obniżek cen, albo atrakcyjnych cenowo zestawów z Move?

MK: Niedawno po raz pierwszy przeprowadziliśmy badania konsumenckie skoncentrowane właśnie na tym, w jaki sposób konsumenci odbierają wartość PlayStation 3; jakie elementy funkcjonalności są dla nich istotne. Przez ostatnie trzy lata od wprowadzenia PS3 podstawowym argumentem marketingowym było „value for money", czyli wartość wszystkich funkcji PlayStation 3 za kwotę, którą trzeba zapłacić za konsolę. Co prawda PS3 jest i pewnie przez jakiś czas jeszcze będzie najdroższą konsolą na rynku, ale wynik badań – warto przypomnieć, że przeprowadzanych na konsumentach – pokazał jednoznacznie, że PS3 jest na pierwszym miejscu w kategorii wskaźniku ceny do jakości i oferowanych przez nią funkcji. Klienci wyżej oceniają PS3 niż konkurencyjne konsole biorąc pod uwagę to, co dostają za cenę urządzenia. Do tego świadomy posiadacz PlayStation 3 wie do czego może wykorzystywać swoją konsolę – gry, PSN, Blu-ray, muzyka, upscalling kolekcji DVD – i te wskaźniki są większe, niż w przypadku krajów Europy zachodniej.
Ceny nowych zestawów konsola PS3 + PlayStation Move nie będą wyższe w stosunku do tego, co oferowaliśmy wcześniej dołączając do konsoli grę – jak choćby Uncharted 2, God of War III czy Heavy Rain. W zestawie z konsolą będzie znajdować się konsola, kontroler Move, kamera PlayStation Eye oraz zestaw startowy, czyli dziewięć w pełni grywalnych dem.

Mieliśmy możliwość obadać Starter Pack i poza Tigerem Woodsem – który jest grą Electronic Arts – cała reszta gier to propozycje Sony. Uderzył nas fakt, że każda z gier jest zlokalizowana – włącznie z Tumble i Echochrome II, które są grami dostępnymi jedynie przez PlayStation Network. Czy to oznacza, że w przyszłości wszystkie gry Sony na PSN będą lokalizowane?

MK: Tego w tym momencie nie możemy potwierdzić; Tumble i Echochrome II były planowane wcześniej jako pozycje, które ukażą się na Blu-ray. W przyszłości chcielibyśmy lokalizować wszystkie gry, także te z PSNa.

MZ: Nasza strategia, którą ogłosiliśmy dwa lata temu, nie zmieniła się – lokalizujemy 98 procent gier niezależnie od ich potencjału; czy dany tytuł może liczyć na kilka, kilkanaście czy kilkadziesiąt tysięcy sprzedanych egzemplarzy – bo mówimy w tym momencie o tytułach, które już tej jesieni przekroczą ilość sprzedanych 50 tysięcy sztuk w Polsce. Mowa oczywiście o grach na PS3 w pełnych cenach.

Lokalizacje to ciekawy temat. Imprezę w Start the Party! rozkręca Krzysztof Ibisz...

MK: Tak, Krzysztof Ibisz znajdzie się na okładce gry, wcielił się także w rolę prowadzącego.

MZ: Ogłoszenie przez nas nazwisk osób, które wzięły udział w lokalizacji Start the Party i TV Superstars wywołało spore kontrowersje, ale są konkretne przyczyny dla których zdecydowaliśmy się na tych, a nie innych celebrytów. Kontroler i gry PlayStation Move to nie jest oferta skierowana tylko i wyłącznie do hardcore'owych graczy. Oni też są zaproszeni, szykujemy dla nich tytuły, ale chcemy dotrzeć do jak najszerszej grupy odbiorców.

MK: Kilka lat temu w pełni zlokalizowane gry na PlayStation 3 były wciąż sporym szokiem. Zawsze to jest kwestia dwóch, trzech lat by coś stało się standardem. Dziś już coraz mniej jest dyskusji o samym fakcie lokalizacji, ludzie rozmawiają za to na przykład o jakości gry aktorów w konkretnej grze, a nie na temat tego, czy w ogóle dubbingować gry, czy nie.

MZ: Kiedyś trzeba było wykonać sporą pracę, by przekonać znaną osobę do udziału w lokalizacji gry – dziś praktycznie nie ma z tym problemu.

Jak przedstawia się sytuacja PlayStation Portable na naszym rynku?

MZ: Przeżywamy właśnie reaktywację PSP. PlayStation Portable wróciło do poziomu sprzedaży ze swojego najlepszego okresu, czyli sprzed dwóch lat.

Jako gracze chcielibyśmy widzieć więcej pierwszoligowych tytułów na tej konsoli.

MK: Poziom piractwa, jakie dotknęło tę konsolę, jest ogromny. To bardzo mocno uderzyło w PSP, co wielokrotnie podkreślali oficjele Sony w różnych wywiadach. Zaszkodziło to również developmentowi nowych gier na tę platformę.

MZ: To, co dzieje się w tym roku z PSP na polskim rynku jest faktycznie fenomenem. Pojawiła się seria Essentials, w której dostępne są gry Sony, Ubisoftu i EA. W Polsce jest już niemal 30 gier w cenie 34.99-39.99 zł, a część z nich jest zlokalizowana.

MK: Na pewno PSP pomogło też odpowiednie pozycjonowanie;

Maciej Kmiołek, Dyrektor ds. Marketingu w Sony Computer Entertainment Polska

w całej Europie od wiosny tego roku PSP jest kierowane do niższej grupy wiekowej, niż do tej pory – mam na myśli dzieci i wczesną młodzież.

My również obserwujemy wiele PSP na ulicach, a z tego co wiemy, PSP jest najlepszym prezentem komunijnym w tym roku.

MZ: Komunie komuniami, ale teraz mamy koniec sierpnia i utrzymujemy poziom sprzedaży z maja. Zaskakuje nas ten rok. Biznes gier w Polsce się rozwija, ale niezwykle trudno go wyestymować; jest jak rozpędzona lokomotywa. Zamykamy sierpień, a poziom sprzedaży jest jak w listopadzie poprzedniego roku. A przecież to jest dopiero sierpień; są wakacje, upały, w Polsce były kataklizmy: powodzie, susza, trąby powietrzne... Widać po tym, że mamy konsekwentnych klientów marki PlayStation i jeśli ktoś zaplanował sobie jakiś zakup wcześniej, to go systematycznie realizuje.

Wygląda na to, że seria Essentials praktycznie znokautowała konkurencję i biada temu, kto spróbuje wprowadzić do sprzedaży nową grę w pełnej cenie. Będą jeszcze pierwszoligowe gry na PSP?

MZ: Essentials zostało wprowadzone po to, byśmy mogli zaproponować nowym klientom, czy też przypomnieć tym, którzy już mają PSP, o głównym przeznaczeniu tej konsoli – grach. Oczywiście nie będzie łatwo przekonać klientów do zakupu nowego tytułu w pełnej cenie, ale część z nich będzie oferowana też w zestawach. God of War na pewno też ma swoich fanów. Myślę, że dobry, zlokalizowany produkt sobie poradzi.

MK: Tania seria pojawiła się w momencie, w którym tak naprawdę nie było dużych premier na PSP. Niemniej nowe gry nie radzą sobie źle – niedawno zaproponowaliśmy Invizimals, które sprzedało się świetnie, podobnie jak Gran Turismo. W tym roku będzie kolejna część Invizimals, EyePet, God of War: Duch Sparty, Buzz: Jungle Party. ModNation Racers ukazało się w okolicach serii Essentials i poradziło sobie bardzo dobrze.

MZ: PSP rozwija się na różnych rynkach, ale krajem, który ma niesamowity przyrost konsol w tym roku, jest Hiszpania. W dużej mierze dzięki produktowi, w który my nie uwierzyliśmy – Play English – zlokalizowanej na ich rynek, interaktywnej zabawy w naukę angielskiego dla najmłodszych, z popularnymi w Hiszpanii bohaterami komiksowymi. Fenomen jeśli chodzi o produkt. To też pokazuje pewną niszę; są jeszcze pomysły i rejony, które można zagospodarować.

Jak rozkłada się konsolowy biznes na mapie Polski? Czy w dalszym ciągu dostęp do nowych technologii mają tylko ludzie z większych miast?

MZ: Kiedyś była Warszawa i za nią długo, długo nic. Od jakiegoś czasu biznes w Polsce rozszerzył się na minimum osiem ośrodków logistycznych; to jest Kraków, Poznań, Szczecin, Łódź, Warszawa, Wrocław, Gdańsk, aglomeracja śląska.

MK: To też kwestia sieci sprzedaży, które rozwijają się nie tylko w metropoliach, ale również i mniejszych miastach – tam również klient może kupić nasze produkty, nie musi koniecznie jechać na zakupy do dużego miasta.

MZ: W ciągu ostatnich dwóch lat położyliśmy ogromny nacisk i zainwestowaliśmy w rozwój sieci sprzedaży, zdobyliśmy nowych klientów, rozszerzyliśmy ofertę dla tych współpracujących już z nami. Co ciekawe, kilka lat temu były punkty, w których można było kupić tylko nasze konsole, a w tej chwili można tam dostać również akcesoria. Co do gier, to nie ma już najmniejszego problemu, by nowo wprowadzany tytuł sprzedać do mniejszej miejscowości przez różne sieci handlowe.

Podobno, jak co roku, Nintendo ma szerzej wejść do Polski.

MZ: Nintendo przecież jest w Polsce…

MK: …ale jakby go nie było.

MZ: Ale jakby go nie było. A poważnie – każda inwestycja, jaka będzie w Polsce realizowana zarówno przez Microsoft, jak i Nintendo – to będzie inwestycja w rynek graczy. W Polsce jest 36 milionów ludzi, do których trzeba dotrzeć z komunikatem, że poza sportem, kinem, telewizją czy imprezowaniem jest również taka forma rozrywki, jak granie konsolowe. Myślę, że w tym momencie kilkadziesiąt, na pewno powyżej 50 procent aktywności w tym temacie to działania SCE Polska, przez wszelkie kampanie czy informowanie ludzi o takiej rozrywce.
Jesteśmy aktywni na różnych frontach, cały czas coś się dzieje z marką PlayStation. Za chwile pojawi się SingStar: Polskie Hity 2, a przez całe wakacje współpracowaliśmy z telewizją TVN przy programie Projekt Plaża, gdzie tysiące ludzi wypoczywających w nadmorskich kurortach mogło pobawić się SingStarem i PlayStation Move. Staramy się lokować środki z każdej strony – teraz nadchodzą PlayStation Move i Gran Turismo 5, potem pojawi się Killzone 3, w międzyczasie 3D i PlayStation Store, który świetnie rozwija się w Polsce.

Polscy gracze często zaglądają na PSN?

MK: Powołam się na wspomniane wcześniej badania konsumenckie i z nich wynika, że PlayStation Network jest najlepiej rozpoznawalną usługą sieciową w Polsce; znacznie nad Xbox Live czy iTunes. W przyszłym roku wprowadzimy także polską nawigację w PS Store.

MZ: Stosunek sprzedanych konsol do zarejestrowanych użytkowników w Polsce jest jednym z najwyższych w Europie.

Marzy nam się lokalizowany dla Polski content, na przykład wypożyczalnia filmów. Możemy się czegoś takiego spodziewać?

MK: Jeśli chodzi o usługi, mamy sporo planów na 2011 rok, także związanych z filmami. Ale za wcześnie, by o tym mówić.

Słówko do graczy?

MZ: Dziękujemy za zaufanie, jakim nas obdarzyli i dokonywane zakupy, które pomagają nam udowadniać, że konsolowy rynek w Polsce może być normalny, bo to właśnie dzięki ludziom, którzy kupują legalne produkty, możemy się rozwijać i budować rynek.

MK: Pozdrawiamy serdecznie.

Dziękujemy za wywiad i życzymy powodzenia.
//rozmawiali: Gulash i Mielu

PLAY

NOWY NUMER W KIOSKACH

MAGAZYN O GRACH KOMPUTEROWYCH

TERAZ ZUPEŁNIE ODMIENIONY!

- WIĘCEJ STRON
- NOWE DZIAŁY
- LEPSZY WYGLĄD
- KULTOWE GRY NA DVD

NA DVD >> PEŁNE WERSJE GIER INFERNAL >> GERMAN TRUCK SIMULATOR >> CEVILLE

WWW.PLAYPC.PL
>> numer 9/2010 wrzesień
>> cena 12,90 w tym 7% VAT

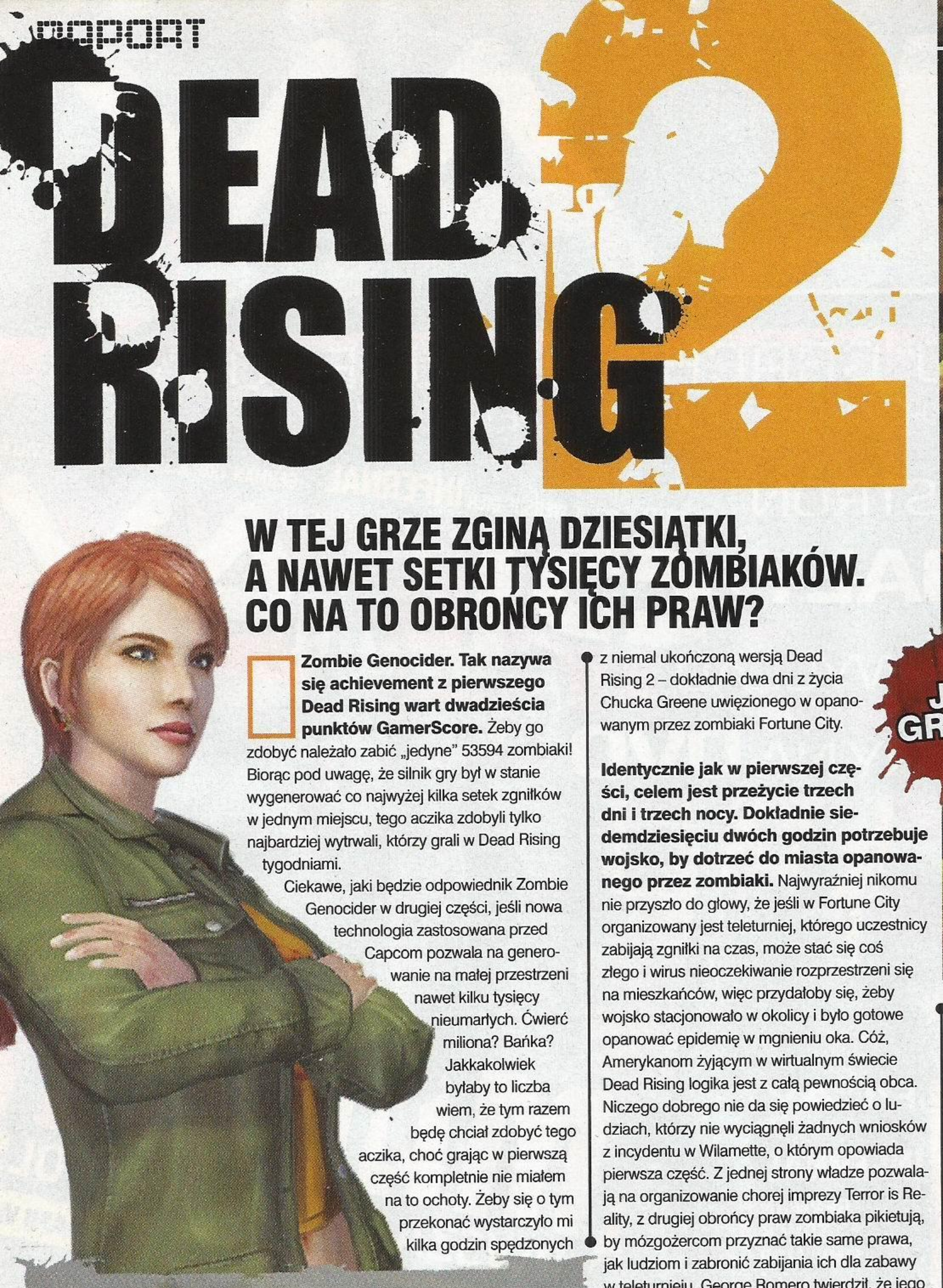
tego nie znajdziesz nigdzie indziej:

INTRO:
AKTUALNOŚCI, KOMENTARZE, DYSKUSJE, WYWIADY

PLAY[2]:
RECENZJE CZYTELNIKÓW, KOMIKSY, FELIETONY I WSZYSTKO, CO INTERESUJE HARDKOROWYCH GRACZY

EXTRA:
WYJĄTKOWE RECENZJE, ZAPOWIEDZI I RANKINGI

DEAD RISING 2



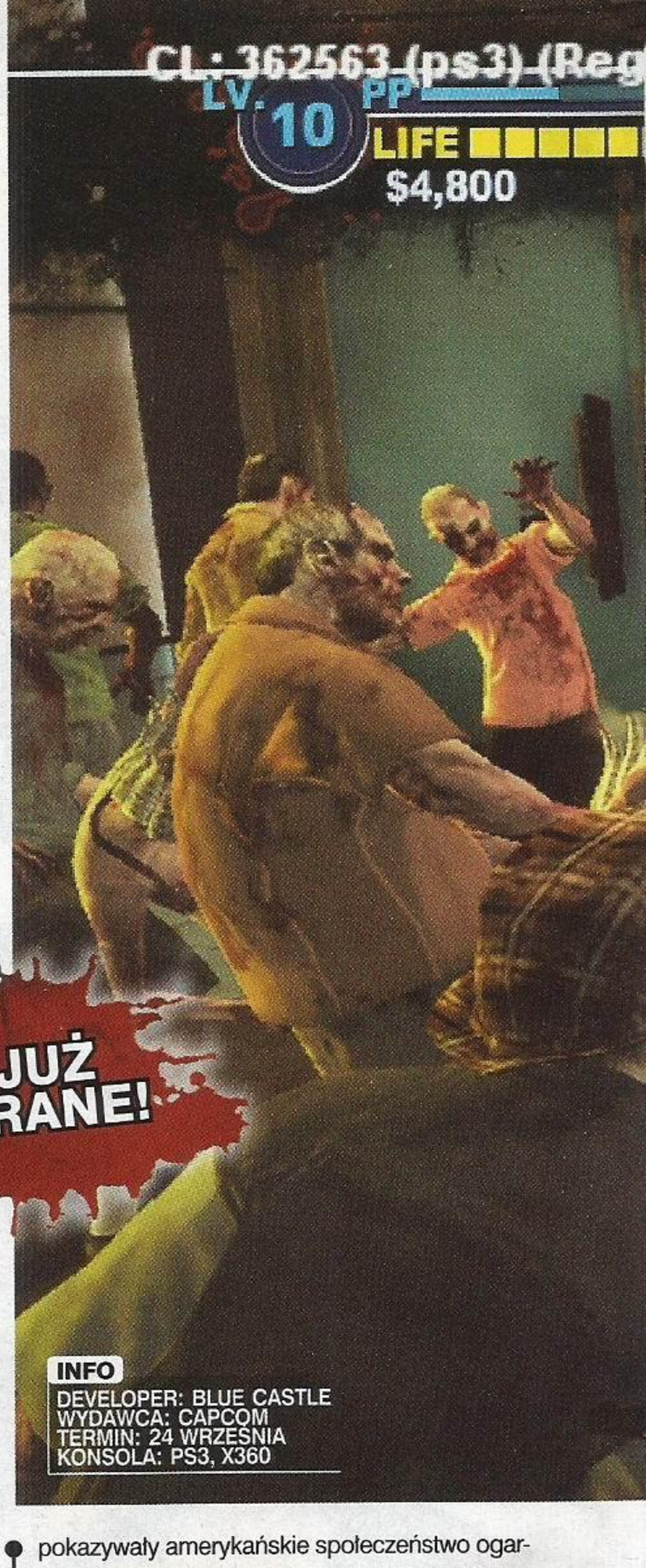
W TEJ GRZE ZGINĄ DZIESIĄTKI, A NAWET SETKI TYSIĘCY ZOMBIAKÓW. CO NA TO OBROŃCY ICH PRAW?

Zombie Genocider. Tak nazywa się achievement z pierwszego Dead Rising wart dwadzieścia punktów GamerScore. Żeby go zdobyć należało zabić „jedyne" 53594 zombiaki! Biorąc pod uwagę, że silnik gry był w stanie wygenerować co najwyżej kilka setek zgnilków w jednym miejscu, tego aczika zdobyli tylko najbardziej wytrwali, którzy grali w Dead Rising tygodniami.

Ciekawe, jaki będzie odpowiednik Zombie Genocider w drugiej części, jeśli nowa technologia zastosowana przed Capcom pozwala na generowanie na małej przestrzeni nawet kilku tysięcy nieumarłych. Ćwierć miliona? Bańka? Jakkakolwiek byłaby to liczba wiem, że tym razem będę chciał zdobyć tego aczika, choć grając w pierwszą część kompletnie nie miałem na to ochoty. Żeby się o tym przekonać wystarczyło mi kilka godzin spędzonych z niemal ukończoną wersją Dead Rising 2 – dokładnie dwa dni z życia Chucka Greene uwięzionego w opanowanym przez zombiaki Fortune City.

Identycznie jak w pierwszej części, celem jest przeżycie trzech dni i trzech nocy. Dokładnie siedemdziesięciu dwóch godzin potrzebuje wojsko, by dotrzeć do miasta opanowanego przez zombiaki. Najwyraźniej nikomu nie przyszło do głowy, że jeśli w Fortune City organizowany jest teleturniej, którego uczestnicy zabijają zgnilki na czas, może stać się coś złego i wirus nieoczekiwanie rozprzestrzeni się na mieszkańców, więc przydałoby się, żeby wojsko stacjonowało w okolicy i było gotowe opanować epidemię w mgnieniu oka. Cóż, Amerykanom żyjącym w wirtualnym świecie Dead Rising logika jest z całą pewnością obca. Niczego dobrego nie da się powiedzieć o ludziach, którzy nie wyciągnęli żadnych wniosków z incydentu w Wilamette, o którym opowiada pierwsza część. Z jednej strony władze pozwalają na organizowanie chorej imprezy Terror is Reality, z drugiej obrońcy praw zombiaka pikietują, by mózgożercom przyznać takie same prawa, jak ludziom i zabronić zabijania ich dla zabawy w teleturnieju. George Romero twierdził, że jego filmy o żywych trupach w krzywym zwierciadle pokazywały amerykańskie społeczeństwo ogarnięte kosumpcjonizmem. Capcom do spółki z kanadyjskim studio Blue Castle Games zadają „filozoficzne" pytanie, w którym momencie człowiek przestaje być człowiekiem, a staje się zombiakiem. Czy w momencie ugryzienia przez zarażonego? A może dopiero, gdy zanikają ostatnie resztki świadomości?

Takich pytań na pewno nie zadaje sobie nowy bohater gry, były mistrz motocrossu Chuck Greene, który do Fortune City przyjechał, by wziąć udział w Terror is Reality, wygrać i zgarnąć okrągłą sumkę. Ryzykuje życiem, bo potrzebuje pieniędzy na Zombrex, jedyny lek powstrzymujący na krótki czas rozprzestrzenianie się zombiaczego wirusa w organizmie. Musi go regularnie podawać córce Katey, która została ugryziona i w każdej chwili może zamienić się w mózgożercę



JUŻ GRANE!

INFO
DEVELOPER: BLUE CASTLE
WYDAWCA: CAPCOM
TERMIN: 24 WRZEŚNIA
KONSOLA: PS3, X360

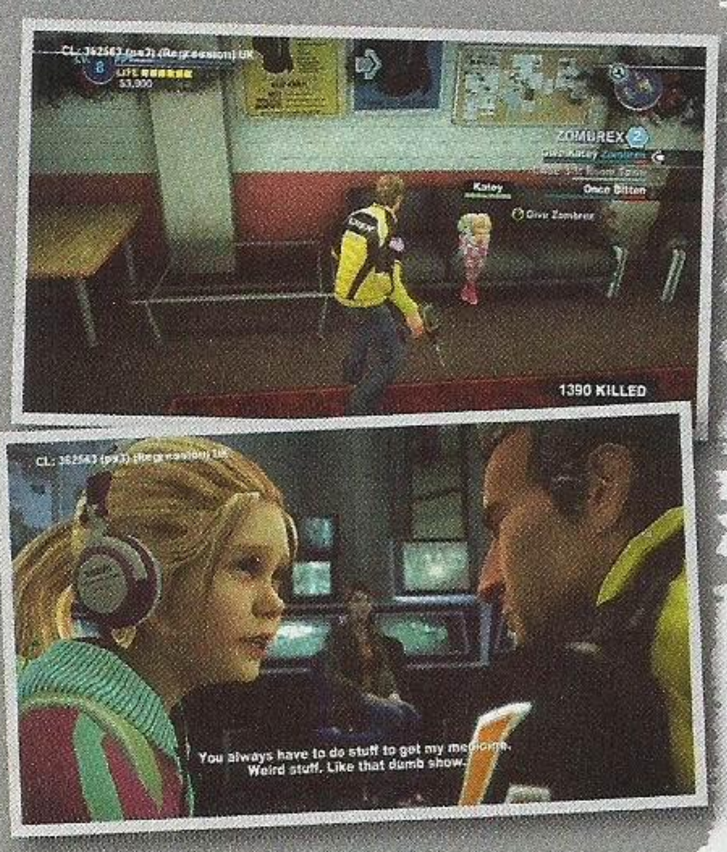
Czterech motocyklistów wyjeżdża na zamkniętą arenę wypełnioną zombiakami. Do jednośladów przyczepione są piły. Cel: rozciąć jak najwięcej zgnilków, a najlepiej tych z różowymi balonami, bo są najwyżej punktowani. Tak wygląda początek Dead Rising 2, a w ten sposób da się bawić również w multiplayerze – rozjeżdżanie zombiaków jest jednym z kilku trybów rozgrywki online.

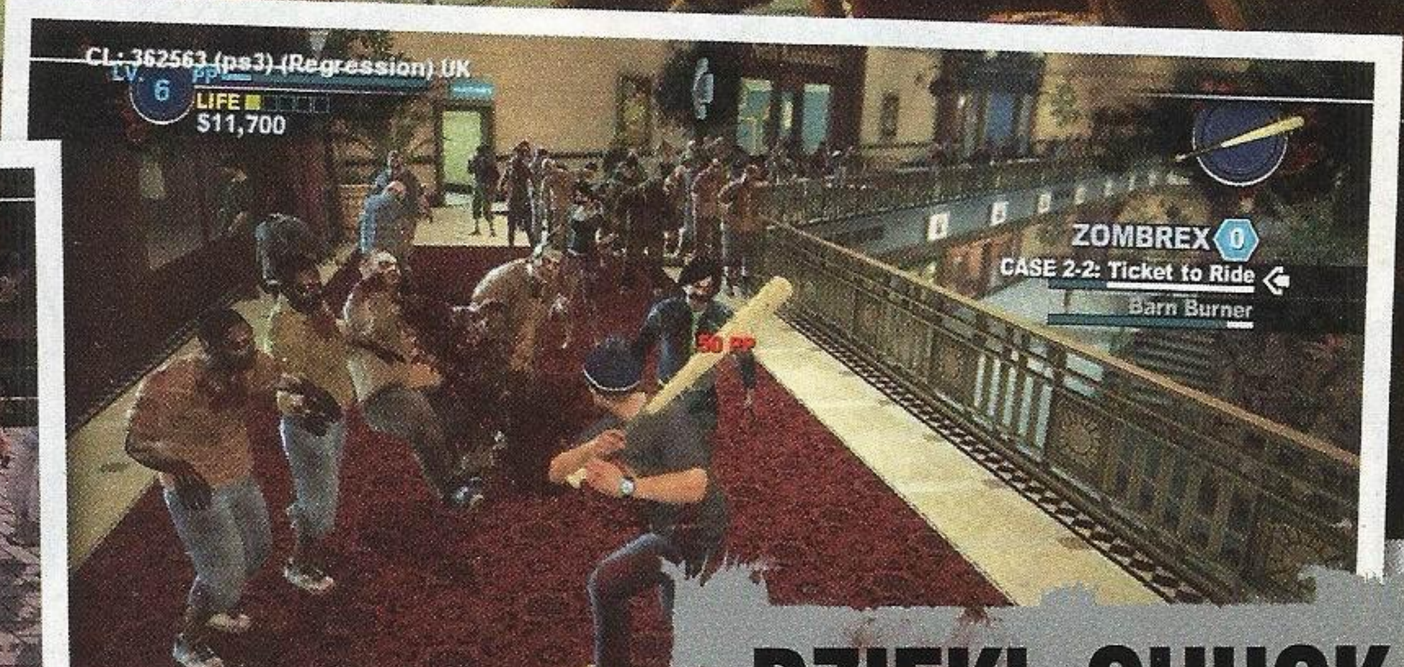
Parę minut później Chuck zajmuje, niestety, drugie miejsce. Prowadzący program Tyrone King – w skrócie TK – wyśmiewa bohatera, wtóruje mu zwycięzca zawodów, a Greene wraca zrezygnowany do szatni. Do wygranej zabrakło mi dosłownie kilku punktów, ale nie wiem,

KTO MA ZOMBREX?

Córka Chucka walczy z wirusem

Katey została ugryziona przed wydarzeniami opowiedzianymi w Dead Rising 2. W grze nie wyjaśni się, co dokładnie jej się przytrafiło. Więcej na ten temat dowiedzą się wyłącznie posiadacze Xboksów 360 kupując ekskluzywny dla konsoli Microsoftu prolog do gry nazywający się Dead Rising 2: Case Zero. Akcja będzie toczyć się długo przed wydarzeniami z DR2, więc działanie Zombrexu zostanie skrócone z doby do dwunastu godzin. To oczywista decyzja designerska – po prostu prolog będzie krótszy, więc Capcom zwiększył częstotliwość podawania leku dziewczynce. Najbardziej ciekawi mnie, co się stanie, gdy Chuck nie zdąży, albo złośliwie nie poda córce Zombrexu. Czy gra po prostu się zakończy, czy dzieciak zamieni się w zombiaka, którego trzeba będzie zatłuc (headshota jej!), co z kolei wpłynie na to, jakie gracz zobaczy zakończenie. Przyznam, że nie sprawdziłem, bo jakoś nie miałem serca pozwolić młodej zmienić się w wygłodniałego mózgożercę. Podejrzewam jednak, że w Case Zero nie będzie można odpuścić, bo to wprowadzenie do historii DR2, w której Katey żyje.





DZIĘKI, CHUCK

Na ratunek innym

Misje poboczne i ratowanie ocalałych to znaki rozpoznawcze Dead Rising. W sequelu jest ich aż za dużo, bardzo często zdarzało się, że mogłem zabrać się za trzy jednocześnie i w efekcie nie wiedziałem w co włożyć ręce. Ratowanie ocalałych było najsłabszym elementem pierwszej części, a wszystkiemu winna była kiepska sztuczna inteligencja – za Chiny Ludowe nie dało się takiego ludka przekonać, żeby biegł za bohaterem. W DR2 niby SI jest lepsza, ale z drugiej strony zombiaków jest więcej, więc należy za wszelką cenę omijać skupiska zgniłków, bo nie ma bata, żeby sobie z nimi wszystkimi poradzić. Chuck wytrzyma, ale jego broń szybko się zniszczy i bohater zostanie z gołymi rękoma oraz ludkiem do uratowania na głowie. Wspomniani w tekście muzycy podnosili broń i zabijali zombiaki. Co innego skacowana, włokąca się laska nie kumająca, co się wokół niej dzieje. Nie wiem, jak udało mi się ją uratować.

czy w ogóle możliwe jest zajęcie pierwszego miejsca, czy gra zaprogramowana jest tak, żeby zawsze pokonać gracza. Na pewno jeszcze spróbuję, bo chętnie zamknąłbym gębę temu zburaczałemu TK.

Kilka minut po zakończeniu Terror is Reality, ktoś detonuje ładunek wybuchowy wypuszczając tym samym zombiaki na ulice Fortune City. Choć ulice to zbyt wiele powiedziane – akcja toczy się na terenie kompleksu, w skład którego wchodzi między innymi restauracja, kasyno i galeria handlowa. Na jego terenie są tysiące ludzi i niemal wszyscy zmieniają się w wygłodniałych mózgożerców, a przy życiu pozostają nieliczni szczęśliwcy.

Kilku z nich, w tym również Chuck z Katey, udaje się dostać do schronu, gdzie bezpiecznie mogą przeczekać na przybycie kawalerii. Wszyscy, oprócz Chucka, ponieważ bohaterowi skończył się Zombrex, więc nie ma najmniejszych szans, żeby jego córka przeżyła trzy dni. Nie pozostaje nic innego, jak opuścić schronienie i poszukać leku albo chociaż pieniędzy na jego zakup. W Fortune City sklepy z różnymi dobrami otworzyli zamaskowani bandyci. Zombrex sprzedają po mocno zawyżonej cenie, ale warto zdobyć na niego pieniądze, na przykład niszcząc automaty do gry w kasynie, i kupić go na zapas, bo nigdy nie wiadomo, kiedy może się przydać.

Pierwsze wyjście ze schronu i od razu przeżywam szok. Zombiaków jest mnóstwo, znacznie więcej niż w pierwszej części i momentami robi się koszmarnie ciasno. Tłoczno jest zwłaszcza przy drzwiach wyjściowych z galerii czy kasyna, więc przechodzeniu pomiędzy lokacjami zawsze towarzyszy dreszczyk emocji, gdy kilkadziesiąt zgniłków rzuca się z zębami na bohatera. Uzbrojony w torebkę albo pluszowego misia Chuck nie ma czego szukać w takim miejscu.

Praktycznie wszystkiego można użyć do walki. Greene miażdży czaszki potężnym dwuręcznym

KOOP

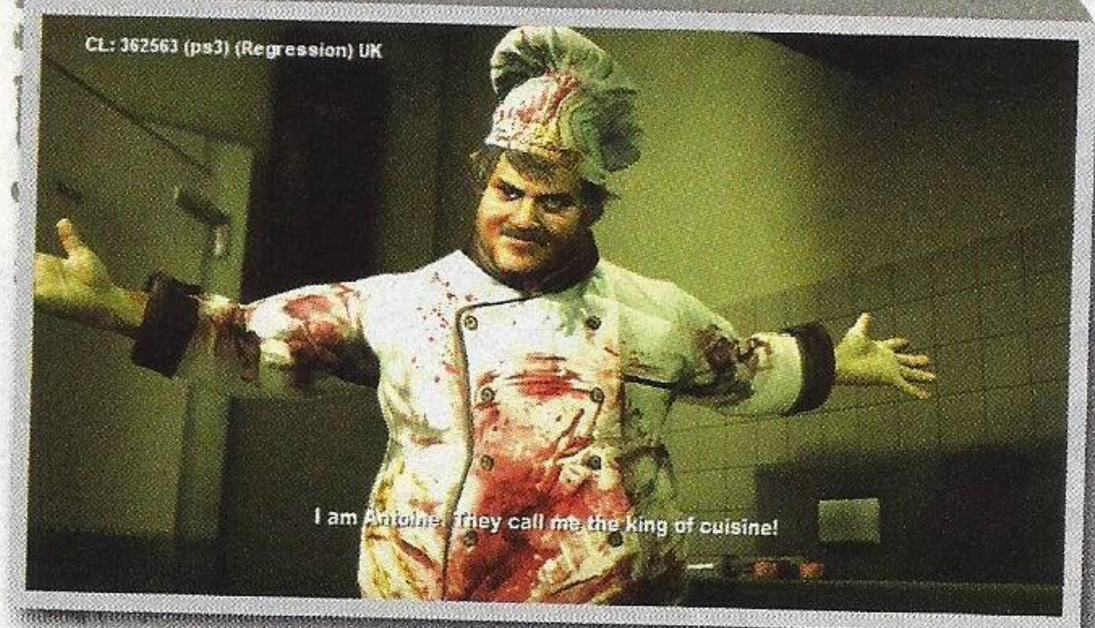
Zastanawiam się z kim będę grał w trybie kooperacji. Dwóch Chucków przystąpi do wspólnego masakrowania chodzących trupów i pomagania sobie w krytycznych sytuacjach. Umierającego partnera przywróci do życia kilka łyków coli albo porządny stek. I tylko szkoda, że w koopie da się grać wyłącznie poprzez sieć.

DEAD RISING 2 JEST KRWAWE. CHUCKOWI JUCHA BRUDZI UBRANIE, GDY KROI ZOMBIAKI POTĘŻNYM ZWEIHANDEREM

NIE TYLKO ZOMBIAKI

W tej grze wariaci są bossami

Psycholi w Ameryce nie brakuje. Frank West musiał uporać się z nimi w Wilamette, to samo w Fortune City czeka Chucka Greene. Walczyłem między innymi z szalonym kucharzem widocznym na screenie, który myślał, że bohater jest recenzentem i przyszedł ocenić jego potrawy mięsne. Jak na prawdziwego szefa kuchni przystało dbał o wysoką jakość mięsa – olewał zombiacze, wysoko cenił ludzkie... Walka z nim była trudna, mocno bił patelnią, a gdy sam oberwał uciekał coś przekąsić i odnowić sobie energię. Nie za bardzo jest więc jak go zlać, uciec by uzupełnić zdrowie oraz arsenał, a następnie wrócić i dokończyć walkę. Taką taktykę zastosowałem bijąc wariata, który widząc nagranie niby-Chucka podkładającego ładunek wybuchowy doznał olśnienia i postanowił zabijać ludzi, a zombiaki wypuszczać na wolność. Ot, klasyczny przykład nawiedzonego psychola wierzącego, że działa w słusznej sprawie. Najciekawsza jednak była walka ze zwycięzcą Terror is Reality chcącego wyleczyć kompleksy poprzez zabicie Chucka. Jeździł na motorze i próbował pokroić bohatera piłą. Udało mu się zniszczyć mój motor, więc musiałem walczyć na piechotę i stanowiłem dla niego łatwy cel, ale udało mi się ustawić tak, że nie mógł mnie sięgnąć i rozprawiłem się z nim bronią palną. W nagrodę odblokował się dostęp do warsztatu, gdzie mogłem stuningować motocykl. Po co? Tajemnica...



młotem kowalskim, rozbija je kijem bejzbolowym, albo metalowymi rurami, ale równie dobrze może rozpędzony wpaść w tłum prowadząc przed sobą wózek inwalidzki, skosić zgniłkom nogi kosiarką do trawy, albo po prostu przyłożyć im wibratorem znalezionym w jednym z sex shopów. Dobrze wiedzieć, że nowa ekipa tworząca Dead Rising 2 czuje czarny i momentami absurdalny humor pierwszej części, i dba o to, by unikalny klimat został zachowany w sequelu. Chociaż nie zdziwiłbym się, gdyby zgorszona cenzura zmusiła Capcom do usunięcia wibratorów i gumowych penisów z gry, a na hektolitry krwi wypływające z pociętych zombiaków nie zwróciła uwagi.

Dead Rising 2 jest krwawe, choć nie tak bardzo, jak Splatterhouse, w którego demko grałem na E3 – tam bohater niemal pływał we krwi pokonanych. Chuckowi jucha brudzi ubranie, gdy kroi zombiaki potężnym zweihanderem, który zajął miejsce mojej ulubionej broni z pierwszej części, czyli katany. Dekapitacja robi wrażenie, można rozcinać zombiaki na różne sposoby, oczywiście kapitalny jest cios znad głowy przepoławiający nieszczęśnika w pionie, jednak absolutnym numerem jeden jest odcięcie zgniłkowi kawałka czaszki. Po skosie, razem z częścią twarzy. Obrzydlistwo. I przy okazji kupa śmiechu, czyli właśnie to, o co chodzi w Dead Rising.

50 PP

50 PP

CHUCK GREENE JEST CIEKAWSZĄ POSTACIĄ NIŻ FOTOREPORTER FRANK WEST Z PIERWSZEJ CZĘŚCI

Mieczem nie da się jednak walczyć w nieskończoność, ponieważ – jak każda inna broń w Dead Rising – szybko się niszczy i trzeba szukać czegoś na zastępstwo. Szukać, albo sobie zrobić. Chuck to złota rączka i przy okazji bardzo pomysłowy koleżka potrafiący z niczego wyczarować narzędzie mordu. Połączenie drewnianego bejzbola z gwoździami dające maczugę jest oczywiste, ale już zmiksowanie metalowej rury z ogniami sztucznymi, którego wynikiem jest wyrzutnia fajerwerków, potrafi zadziwić. Giwera sprawia wrażenie ciężkiej i potężnej, ale czar pryska po naciśnięciu spustu – fajerwerki lecą gdzie chcą, a wybuchając zabijają raptem kilku zgniłków. Równie słaba jest dmuchawa do liści, z której strzela się biżuterią. Jak to w Dead Rising, niektóre bronie są po prostu nieskuteczne, ale mimo wszystko zawsze warto korzystać z tych zrobionych przez Chucka, bo za ich używanie przyznawane są dodatkowe punkty doświadczenia.

Poza tym duży wpływ na moc broni ma to, czy gracz sam metodą prób i błędów odkrył poprawną kombinację, czy zdobył (kupił, znalazł, odblokował) specjalną kartę z dokładnymi informacjami, jakie przedmioty należy ze sobą połączyć. W tym pierwszym przypadku giwery i inne maczugi zawsze będą za słabe. Dopiero po zdobyciu ich karty nabiorą słusznej mocy.

KIESZEŃ

Pojemność kieszeni Chucka jest początkowo bardzo ograniczona, dopiero wraz ze wzrostem doświadczenia bohatera może pomieścić więcej przedmiotów lub broni. Należy nosić przy sobie co najmniej trzy porządne bronie (kije, miecze, a nie torebki) i trochę jedzenia lub picia. Raz zupełnie przypadkowo wpakowałem się w korytarz wypełniony zombiakami – straciłem na nich wszystkie bronie i jedzenie, a i tak wyszedłem ledwo żywy. Tyle ich było, drani!

Producent gry Keiji Inafune zdradził w jednym z wywiadów, że większość pomysłów na te dziwaczne bronie miał nowy developer, studio Blue Castle. To również oni wpadli na pomysł zmiany mechanizmu używania pistoletów, karabinów i innych gnatów. Wzorem dzisiejszych strzelanin tpp po naciśnięciu lewego spustu na padzie kamera zjeżdża nad bark bohatera. To dobra okazja, by zobaczyć, jak wyglądałby Resident Evil, gdyby zamiast zabijać Maijini czy Los Ganados bohaterowie REsów po staremu eksterminowali zombiaki. I gdyby mogli jednocześnie celować i chodzić… Oczywiście, gdy Chucka otacza dziki tłum mózgożerców, na zabawy z bronią palną nie można sobie pozwolić – nawet strzelanie na ślepo z shotguna nie przynosi takich rezultatów, jak kilka mocnych ataków dwuręcznym mieczem. Niemniej jednak ołowiem sieje się o wiele przyjemniej niż to miało miejsce w pierwszym Dead Rising.

Na szczęście Kandyjczykom nie wpadło do głowy, by pozbyć się Queen, czyli osy zamkniętej w słoiku. Ten niepozorny owad w sekundę kładzie trupem wszystkie zombiaki znajdujące się w pobliżu bohatera. Wypróbowałem ją, gdy chciałem dostać się do trójki ocalałych muzyków, którzy grali koncert na świeżym powietrzu i wydawało im

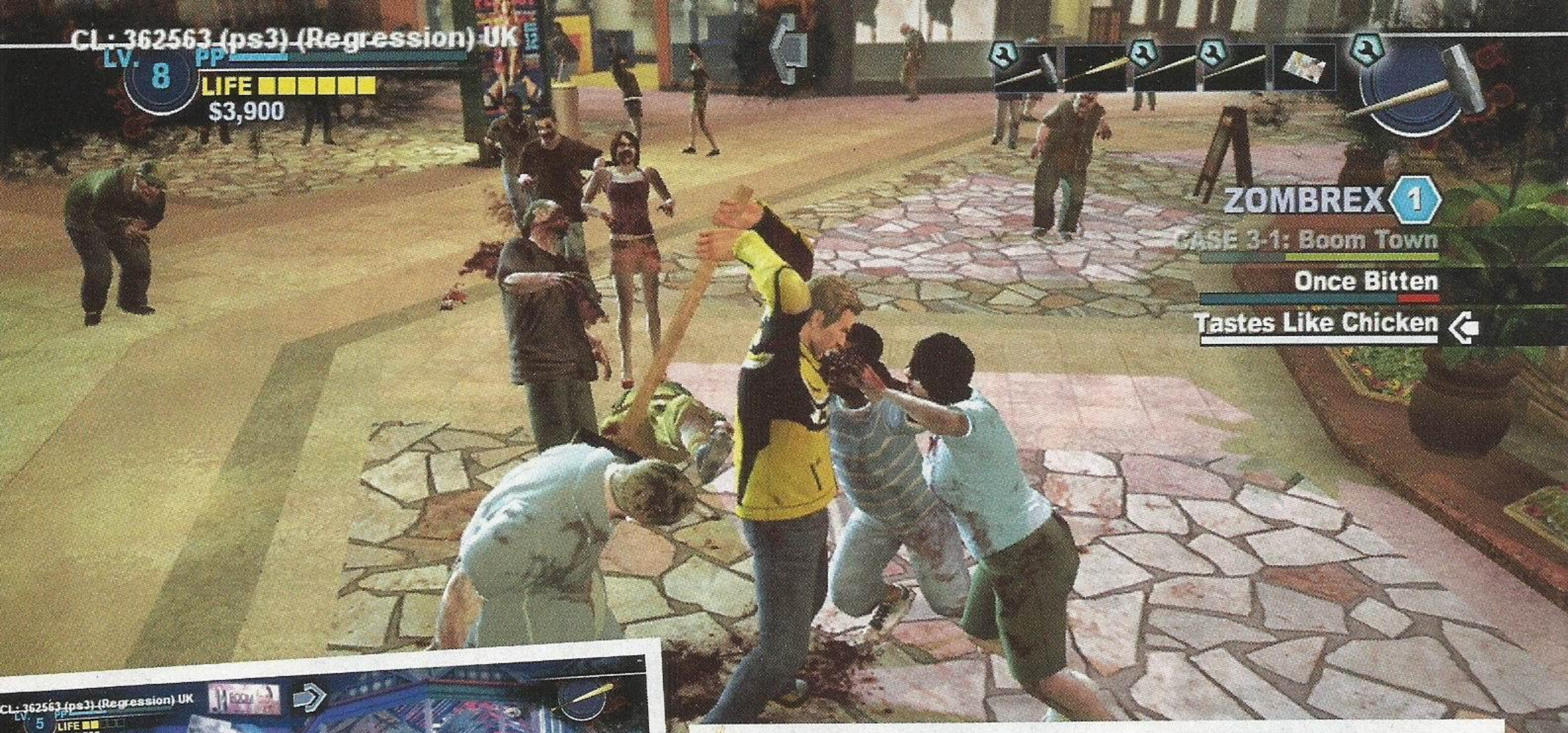
GARŚĆ PORAD

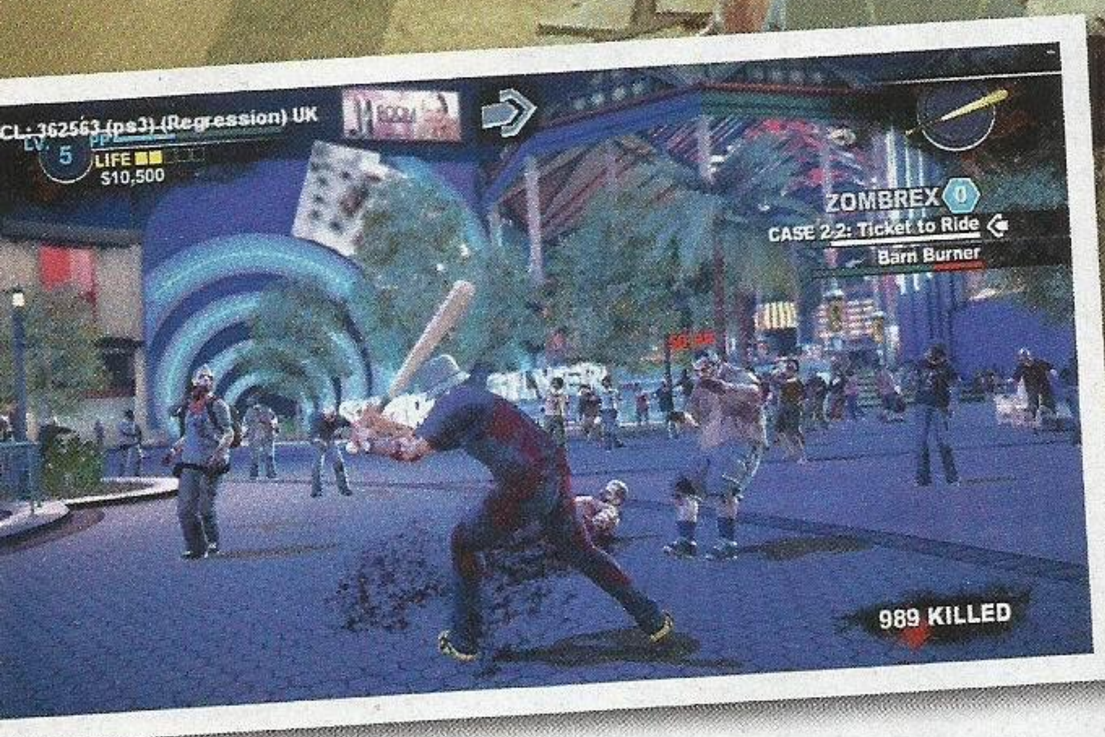
O czym warto wiedzieć

Nowe bronie tworzy się łącząc dwa przedmioty. Żeby tego dokonać należy udać się do specjalnej pracowni. Jedna znajduje się przy wyjściu ze schronu.

Jedząc i pijąc uzupełnia się pasek zdrowia bohatera. Na początku gry jest krótki, ale wydłuża się, gdy Chuck leveluje. Zawsze warto mieć przy sobie choć jednego hamburgera.

Czas płynie nieubłaganie, co dwadzieścia cztery godziny trzeba podawać Katey Zombrex, a po 19 zombiaki stają się bardziej zabójcze. Nocą rośnie ich złość oraz apetyt na mózg.





NIE ZDZIWIŁBYM SIĘ, GDYBY ZGORSZONA CENZURA ZMUSIŁĄ CAPCOM DO USUNIĘCIA WIBRATORÓW Z GRY

się, że ludzie tak chętnie machają głowami i wyciągają do nich ręce, bo podoba im się ich muzyka. Nie zauważyli, że publiczność nie poguje ani nie śpiewa, tylko chwieje się i wydaje z siebie groźne pomruki. W sumie o pomyłkę łatwo, różne „zombiaki" się na koncertach widywało.

Podszedłem pod scenę najbliżej jak się dało i rozbiłem słoik z królową. To był pierwszy raz, gdy animacja chrupnęła, ale nie miałbym nic przeciwko, gdyby tak pozostało w końcowej wersji gry – na raz wybuchły setki głów, a ciała bezwładnie osunęły się na ziemię, co w zwolnionym tempie robi kapitalne wrażenie. Szczęka opada jeszcze niżej, gdy człowiek uświadamia sobie, że niby poskładała się duża grupa zombiaków, a i tak nie widać, żeby ich ubyło, bo wokół nadal kręcą się tysiące zgniłków.

Dead Rising 2 nie urzeka grafiką, modelami postaci napakowanymi milionami polygonów, wyrafinowanymi efektami specjalnymi czy mistrzowską grą świateł, ale zachwyca liczebnością ożywionych truposzy włóczących się bez celu. Jest ich zbyt dużo, by uniknąć konfrontacji i nie ma szans, żeby ukończyć grę nie dając się ani razu ugryźć. Zombiaki chwytają Chucka, a niektóre nawet przewracają. W tym pierwszym przypadku należy szybko machać lewym analogiem, żeby zrzucić natręta z pleców albo go odepchnąć, w drugim trzeba nacisnąć odpowiedni przycisk we właściwym czasie zgodnie z informacjami wyświetlającymi się na ekranie.

Bohater nie zaraża się, bo to nie kolejna odsłona Resident Evil: Outbreak. Gdyby wirus rozwijał się jeszcze w ciele Chucka, trzeba byłoby szukać dodatkowego Zombrexu dla niego, co wywindowałoby poziom trudności i na pewno skutecznie odciągnęło od głównego wątku. Szybko okazuje się, że zdobycie leku dla Katey nie jest jedynym problemem eks-mistrza motocrossu. Ktoś przekazał reporterce znajdującej się na terenie Fortune City kasetę video z nagraniem, na którym widać jak człowiek ubrany identycznie jak Chuck podkłada i detonuje ładunek wybuchowy wypuszczając zombiaki na wolność. Bohater musi więc znaleźć odpowiedzialnego za spowodowanie katastrofy zanim przybędzie wojsko, bo inaczej trafi do więzienia, a Katey zapewne czeka marny los. Musi się więc spieszyć, a nie pomaga mu fakt, że ludzie, którym udało się przeżyć i wciąż znajdują się na terenie Fortune City, widzieli nagranie w telewizji i obwiniają go o sprowadzenie na nich nieszczęścia.

Ostatnie czego spodziewałem się po Dead Rising 2 to ciekawa fabuła. W pierwszą część nie potrafiłem się wkręcić i grałem jedynie po to, by pozabijać zombiaki i levelować bohatera. Chuck Greene jest znacznie ciekawszą postacią niż fotoreporter Frank West, który ganiał po centrum handlowym i pstrykał fotki zombiakom. Motywy bohatera są solidne – po pierwsze chęć pomocy córce, a po drugie próba udowodnienia, że nie jest winnym katastrofy. Historia byłego mistrza motocrossa i jego córki autentycznie mnie wciągnęła, a Capcom jeszcze bardziej nakręcił mnie, gdy dowiedziałem się, że w zapowiedzi nie mogę pisać o wydarzeniach z ostatniego, trzeciego dnia masakry w Fortune City. Zakończyłem granie na drugiej nocy, żeby uniknąć pokusy spoilowania fabuły, ale jestem bardzo ciekaw niespodzianek przygotowanych przez autorów.

Capcom już wcześniej próbował zrzucić tworzenie gier na developerów spoza Japonii, ale efekty były mizerne. Bionic Commando i Dark Void okazały się co najwyżej przeciętniakami, nie martwiłbym się jednak o jakość Dead Rising 2. Wielu autorów pierwszej części współpracuje z Kanadyjczykami, i wygląda na to, że efektem będzie bardzo dobra gra, a do tego lepsza od poprzedniczki. Niby mechanizmy rozgrywki zmieniły się w niewielkim stopniu, ale ciekawsza fabuła i lepiej zarysowane postacie sprawiają, że gra szybciej i łatwiej trafia do „zachodniego" gracza. Przynajmniej w moim przypadku tak to wyglądało.

Jeszcze niedawno Dead Rising 2 kompletnie mnie nie interesowało, jednak zmieniłem zdanie, gdy zagrałem. Szczęśliwie Capcom również zmienił zdanie i postanowił wydać grę w Europie we wrześniu, a nie w październiku, więc lada dzień powrócę do mordowania zombiaków. Nie mogę się doczekać! //**Mielu**

WYPAS

W skład edycji kolekcjonerskiej (tzw. Zombrex Edition) wejdą między innymi 24 minutowy film o tworzeniu gry, długopis w kształcie strzykawki, notes, książeczka ze szkicami (48 stron), a wszystko to znajdzie się w metalowym opakowaniu. Amerykanie za takie cacko zapłacą osiemdziesiąt dolarów, czyli 240 złotych. A u nas? Dystrybutor nie ma nic do powiedzenia w tej sprawie.

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA GRA ROKU WG CZYTELNIKÓW CD-ACTION
TYTUŁ GRY ROKU W KATEGORII „AKCJA" MA W KIESZENI GRY-ONLINE

MAFIA II®

PREMIERA 27.08.2010

18+ www.pegi.info

PL

PS3 PlayStation Network XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD-ROM SOFTWARE PhysX by NVIDIA 2K GAMES

CENEGA

© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc., and its subsidiaries. Mafia © II developed by 2K Czech. 2K Czech, the 2K Czech logo, 2K Games, the 2K Games logo, Illusion Engine, Mafia, Mafia II, the Mafia II logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. NVIDIA® and PhysX® are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

SMOCZA SERIA W OSTATNICH LATACH WYRAŹNIE STRACIŁA PAZUR. DZIWACTWA POKROJU WYŚCIGÓW KARTÓW Z POSTACIAMI Z MK, CZY TEŻ PRZYGODNY ZWIĄZEK Z DC UNIVERSE, NADSZARPNĘŁY MROCZNY I BRUTALNY WIZERUNEK SERII. PRZYSZEDŁ CZAS, BY POWRÓCIĆ DO KRWAWYCH ŹRÓDEŁ I PRZYWRÓCIĆ CHWAŁĘ NIEGDYŚ NAJLEPSZEJ Z BIJATYK

MORTAL KOMBAT

Nowa odsłona zatytułowana jest po prostu Mortal Kombat i jest to tytuł dość symptomatyczny, gdyż seria pod kilkoma względami zatacza koło. Po pierwsze i najważniejsze, nareszcie wraca do rozgrywki w dwóch wymiarach. Trzy ostatnie części MK w 3D nie były złe, ale zatraciły swój niepowtarzalny charakter. Ekipa z Midway Games, teraz pod skrzydłami Warnera i nazwą NetherRealm Studios, widząc sukces czwartego Street Fightera zdecydowała, że rynek dojrzał do powrotu do 2D. Oczywiście w korzystającej z najnowszych technologii oprawie. Druga rzecz to powrót do klimatu pierwszej części: będzie mrocznie, bardzo brutalnie i całkiem serio. Bez humorystycznych finiszerów, jajcarskich postaci i podobnych zagrywek. I wreszcie trzecia sprawa: wedle słów samych autorów, nowy MK jest w pewnym sensie remake'iem pierwszych trzech części. Głównie pod kątem postaci, fabuły i systemu. Ale nie do końca, bo ulepszeń jest wystarczająco dużo, by uznać go za zupełnie nowy tytuł. Posłuchajcie...

☐ Czy ta pani po lewej stronie tronu to Sonya? Właśnie w tym miejscu znajdowała się w Mortal Kombat II, ale trudno uwierzyć, by mogła aż tak bardzo się zmienić. Z drugiej strony to alternatywna wersja historii, wszystko jest możliwe

Dla każdego gracza siedzącego w serii od samych początków, mitologia uniwersum MK to sprawa wielkiej wagi. Fakt, patrząc z boku, historyjka wygląda na bardzo naciąganą, ale obok Tekkena to właśnie Mortal Kombat najmocniej przyciąga fabułą. Gdyby więc nowe MK było zwykłym powtórzeniem wydarzeń z części 1-3, fani czuliby się zwiedzeni. Ja na pewno. Na szczęście sytuacja przedstawia się inaczej. Otóż po wydarzeniach z MK Armageddon, w momencie kiedy Shao Khan ma zadać śmiertelny cios Raidenowi, ten wysyła w przeszłość wiadomość. Adresatem jest on sam, tylko w innym punkcie na osi czasu. Raiden, którego zobaczymy w nowej grze, wie tylko tyle, że w przyszłości coś pójdzie źle i musi za wszelką cenę zmienić wynik pierwszych trzech turniejów. Dlatego też, choć początek historii jest identyczny jak osiemnaście lat temu, trudno przewidzieć jak to się wszystko skończy. Motyw z alternatywną linią czasową to dość tanie rozwiązanie, ale muszę przyznać, że jestem zaintrygowany co z tego wyniknie. Szczególnie, że autorzy kładą nacisk na tryb fabularny. Story Mode, czy jakkolwiek będzie się nazywał, ma przypominać budową ten z MK vs. DC Universe: (prawie) każda postać będzie miała rozdziały sobie podporządkowane. Dzięki temu nie zobaczymy fabularnie bezsensownych pojedynków między Liu Kangiem (o ile trafi do gry) a Kung Lao, chyba że autorzy postanowią to jakoś wyjaśnić. Brzmi to bardzo interesująco, a smaczku dodaje fakt, że ów tryb ma być „bardzo długi" – tyle zdołałem wyciągnąć od developerów prezentujących grę.

FIRST THINGS FIRST

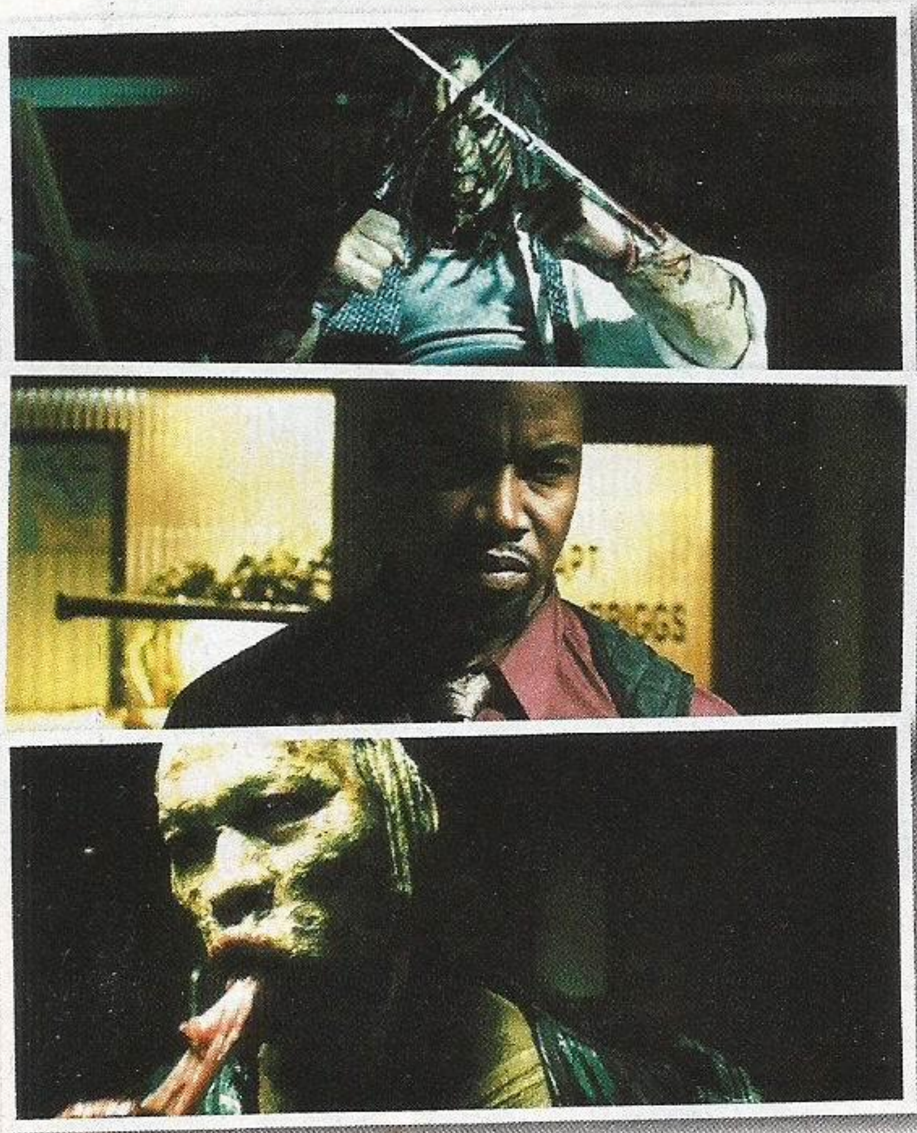
Ja tu o fabule, a przecież najważniejsza jest walka. Jej system również wraca do korzeni, choć paradoksalnie podstawy zostały zmienione. Teraz zamiast wysokich i niskich kopniaków oraz pięch, mamy podział na przednie i tylne. Z tego, co zauważyłem, to jest to podział kontekstowy, w tym sensie, że zależy od pozycji wojownika na ekranie. Na papierze brzmi to dość skomplikowanie i obawiałem się, że nie sprawdzi się w praniu. Jednak kiedy dostałem pada do ręki, od razu poczułem się jak w domu. Akcja dzieje się bardzo szybko – podstawą są kilkuciosowe wiązanki zakończone specjalem, czyli dokładnie tak, jak kilkanaście lat temu. Autorzy świadomie rezygnują z kombosów liczących sobie kilkanaście trafień i niekończących się juggli. Oczywiście wciąż będzie można maltretować przeciwnika znajdującego się w powietrzu, ale jak to zrobić, gracze mają odkryć już sami. Jest to ukłon w stronę hardkorowców, których nie zaspokoi opanowanie podstawowych ciosów i specjali.

Najwspanialsze w nowym systemie jest to, że od razu rozpoznaje się w nim inspirację starymi Mortalami. Podbródkowy, podcinka, obrotówka oraz skok z nogą są tak samo skuteczne, jak dawniej, wyeliminowano też praktycznie broń białą – pozostała jedynie jako część kombosów u niektórych postaci (np. Scorpion ma miecz, a Nightwolf tomahawk). Walka odbywa się naturalnie jedynie w dwóch wymiarach, a na planszach nie ma żadnych przeszkadzajek. Wymiany ciosów są bardzo szybkie, inicjatywa non stop przeskakuje z jednego gracza na drugiego, a jedynym rodzajem defensywy jest blok. Stara szkoła pełną gębą.

SUPER KOMBO METER

Pierwszą z dwóch największych nowości w systemie jest specjalny pasek na dole ekranu, wypełniający się wraz z zadawanymi i odnoszonymi obrażeniami. Podzielony jest na trzy części i dokładnie na tyle

PIERWSZE POKAZY MORTAL KOMBAT POTWIERDZIŁY POWRÓT OŚMIU POSTACI. SCORPION, SUB-ZERO, REPTILE, SEKTOR, MILEENA, KUNG LAO, JOHNNY CAGE ORAZ NIGHTWOLF



MORTAL KOMBAT: ODRODZENIE?

Ulubieni zawodnicy, pamiętne areny, klasyczny system walki i oczywiście hektolitry przelanej krwi – tak w skrócie przedstawia się najnowsza latorośl smoczej serii. Nie wszyscy zapewne zauważyli, że nie jest to jedyna oznaka powrotu Mortala do łask. Inną, nie mniej ciekawą, zaserwowano nam na kilka dni przed czerwcowym E3.

Oto bowiem tajemniczy użytkownik serwisu YouTube, mieniący się Mortal Kombat Rebirth, zamieścił w sieci niespełna ośmiominutowy… No właśnie, w zasadzie co? Zwiastun? Film krótkometrażowy? Przez jakiś czas nikt nie umiał z całą pewnością odpowiedzieć na to pytanie. Ale podczas oglądaniu owego dziełka kilka rzeczy bardzo rzucało się w oczy. Przede wszystkim, film jest bardzo fachowo skręcony, absolutnie nie wyglądał na robotę kilku zapalonych amatorów. Zdjęcia, choreografia, a przede wszystkim znakomita obsada – wszystko to bez pudła wskazywało na dzieło zawodowców. Drugi istotny szczegół to diametralne odejście od klimatu i settingu znanego z klasycznych odsłon MK, w tym wcześniejszych adaptacji filmowych. Zamiast przaśnego kung-fu w sosie fantasy, akcja rozgrywa się w naszym świecie, w mrocznym, przeżartym przestępczością mieście. Tak jest, żadnych międzywymiarowych portali, żadnych demonów z zaświatów, ognistych piardów i transformacji w smoka. W tej wersji MK Jackson Briggs (genialnie zagrany przez Michaela Jai White'a, znanego chociażby z niedawnego Black Dynamite – kto nie widział, niech czym prędzej nadrabia) nie jest żołnierzem, tylko twardym gliniarzem, choć jego partnerką wciąż pozostaje niejaka Sonya Blade (w tej roli Jeri Ryan, znana także jako Siedem z Dziewięciu ze Star Trek: Voyager). Reinterpretacja nie ominęła także pozostałych kombatantów – Reptile stał się kanibalem z rzadką wadą genetyczną skóry, Baraka to psychopatyczny chirurg i miłośnik piercingu, Shang Tsung – lider przestępczego półświatka, a ze Scorpiona zrobiono płatnego zabójcę. Ciekawe.

Odzew na filmik był natychmiastowy, a opinie mocno spolaryzowane. Jedni zachwycili się takim „urealnieniem" starego schematu, inni pluli na tę „profanację" twierdząc, że bardziej przypomina Piłę niż ich ukochaną serię. Ja sam zareagowałem nieco mieszanymi uczuciami. Z jednej strony, sama koncepcja wydała mi się dość intrygująca, z drugiej jednak – uwielbiam klasyczny klimat MK, a nie da się ukryć, że trochę mało Mortala w tym Mortalu. Przejdźmy jednak do rozwiązania zagadki czym właściwie ów twór jest. Otóż, jak się w końcu okazało, jest to próbka przygotowana dla decydentów z Warner Bros, mająca przekonać ich do wyłożenia kasy na pełnometrażowy film oparty na zamyśle tego shorta. Od razu powiem, że w momencie kiedy to piszę, nie wiadomo jeszcze jak zareagowali na nietypową ofertę. Reżyser filmiku, niejaki Kevin Tancharoen (ponoć wielki fan MK), nie ma powalającego dorobku. Jak dotąd zajmował się głównie choreografią… Taneczną. Ale w sumie, od tańca do sztuk walki nie tak znowu daleko, co nie? Czy to się komuś podoba czy nie, jest szansa, że producenci się skuszą. „Realny" Mortal miałby choćby tę zaletę, że wymagałby dużo mniejszego budżetu niż kolejna próba uderzania w fantastyczne klimaty. Będziemy monitorować sytuację i jak tylko wypłyną kolejne informacje, damy Wam znać. //DrMax

☐ Na tym obrazku dokładnie widać dwie walczące sylwetki w tle. Jedna z nich to na sto procent Kenshi, niewidomy koleś z czerwoną opaską, druga zaś… Quan Chi? Kano? Ktoś nowy? Trudno było mi dostrzec w ferworze walki

różnych sposobów może zostać wykorzystany. Jeden zapełniony odcinek wystarczy na Combo Breaker, czyli przerwanie i skontrowanie wiązanki wypłacanej graczowi przez przeciwnika. Drugi poziom pozwala na odpalenie dopakowanego specjalnego ciosu. Przykładowo Sub-Zero potrafi zamrozić kawałek powierzchni i uwięzić w ten sposób nogi wroga. Ale jeżeli zużyć super meter, Sub zamraża prawie całą długość planszy, co w oczywisty sposób jest dużo bardziej skuteczne. Nie wszystkie ciosy mają swoje mocniejsze wersje, a jednym z nich jest harpun Scorpiona. Jak zdradził mi pracownik NetherRealm Studios, eksperymentowano z trzema harpunami wystrzeliwanymi z różnych kierunkach, ale w końcu zrezygnowano z tego pomysłu. Zaproponowałem więc zrobienie czegoś na wzór ścigającego przeciwnika robala z pierwszego filmu MK – jeśli zobaczycie to w gotowej grze, wiecie komu możecie dziękować ;-)

Gwoździem programu jest jednak X-ray, które zużywa cały wspomniany pasek. To przepotężny kombos, którego cechą charakterystyczną jest prześwietlenie cierpiącego. Dzięki temu, że każda postać ma odwzorowane w 3D narządy wewnętrzne wraz ze szkieletem, dokładnie widać, jak pękają i łamią się kości, a nerki i wątroba przyjmują razy. Efekt jest piorunujący i aż trudno się nie skrzywić, kiedy twoja postać obrywa. Uważam X-ray za świetny i widowiskowy patent, szkoda jedynie, że każda z postaci ma tylko jedną taką animację. Po kilkunastu walkach wciąż mi się to nie znudziło, ale kto wie, co się stanie po kilkuset. Różnorodności nigdy za wiele.

TEAM DEATHMATCH

Drugą wielką nowinką jest debiutujący w Smoczej Serii Tag Mode. Jest dokładnie tym, co sugeruje nazwa: naprzeciw siebie stają dwie pary wojowników. Również i w tym wypadku można wykonać trzy podstawowe akcje. Najbardziej oczywista z nich to zmiana w locie. Dzięki temu da się nie tylko przyoszczędzić trochę energii, ale też zakończyć kombo rozpoczęte przez pierwszego fightera. Podkręca to tempo akcji jeszcze bardziej, ale nie jestem w stanie powiedzieć, jak sprawdza się w praniu, gdyż dane mi było zagrać jedynie w klasycznego versusa. Wracając do Tag Mode – zamiast zwykłej zmiany można też wprowadzić świeżego wojownika od razu z atakiem. Ostatnim wyjściem jest tak zwany assist attack, znany z wielu fighterów 2D, czyli specjal wykonywany przez nieaktywną w danym momencie postać. Ma to dodać systemowi jeszcze więcej głębi, gdyż bez tego ataku niemożliwe będą najbardziej mordercze wiązanki. Oczywiście trzeba trochę odczekać zanim znowu skorzysta się z tej możliwości, niewykluczone również, że zjada to odcinek paska na dole ekranu. Niestety, mimo że brzmi to świetnie, nie uświadczymy Tag Fatalities. Twórcy rozważali ten pomysł, ale po prostu kombinacji par postaci jest zbyt wiele i przygotowanie wszystkich animacji wymagało by zbyt dużo czasu i pieniędzy. Takie wytłumaczenie w pełni akceptuję, ale i tak

o Jaszczurze, który nie przypomina wojownika ninja, tylko humanoidalnego gada.

Powracające postacie to naturalnie także powracające ciosy specjalne. Sub-Zero zamraża na kilka różnych sposobów, a Scorpion wypuszcza swój harpun albo teleportuje się, wyskakując z drugiej strony ekranu. Reptile pluje kwasem, staje się niewidzialny bądź też tworzy wielką kulę energii. Nie mogło zabraknąć także legendarnego ciosu Johnny'ego, czyli jajecznicy. Co ciekawe, w wersji, którą ogrywałem, cios ten działał także na panie, co prawdopodobnie nie będzie miało miejsca w finalnej wersji. Prawdopodobnie, gdyż członek zespołu, którego o to zapytałem, wydawał się dość zaskoczony tym pytaniem.

Podczas gamescomu potwierdzono kolejne dwie postacie: Cyraxa oraz Kitanę. Księżniczka, jak łatwo się domyślić, opiera swój styl na stalowych wachlarzach, zaś żółty robot-ninja miota granatami i unieruchamia w elektronicznej siatce. W sumie wojowników ma być przynajmniej dwudziestu czterech i, jak możecie przeczytać w wywiadzie z Edem Boonem, wśród nich na pewno znajdą się Raiden oraz Shao Khan. Podczas gry przyglądałem się dokładnie tłom aren, co przyniosło kolejne imiona postaci (pamiętajcie jednak, że to tylko moje spekulacje). Na The Pit w tle walczył niewidomy

trochę szkoda. Skuteczność danej pary ma zależeć wyłącznie od preferencji gracza i wybranie Scorpiona wraz z Sub-Zero nie zagwarantuje nikomu zwycięstwa.

THE KAST

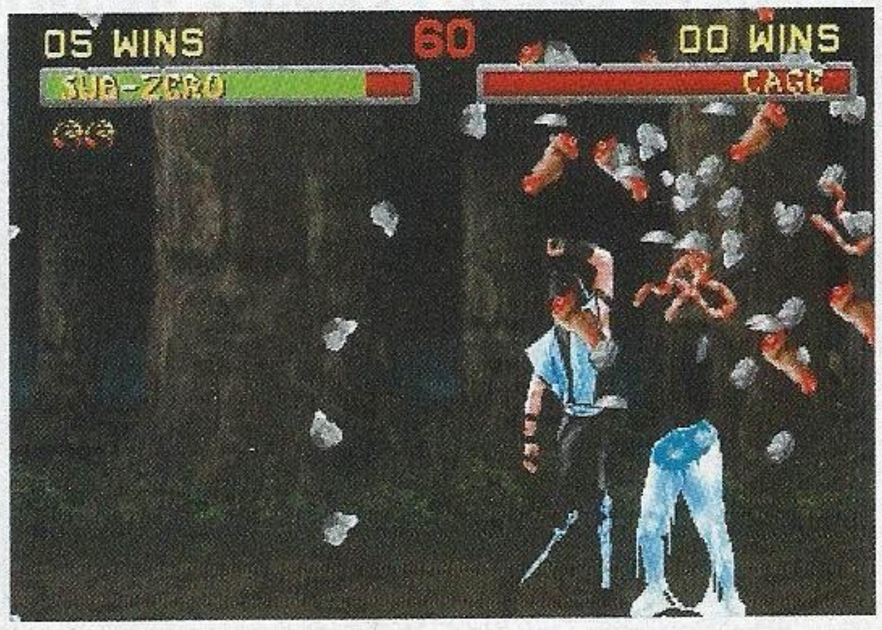
Pierwsze pokazy nowego Mortal Kombat potwierdziły powrót ośmiu znanych postaci. Są to: Scorpion, Sub-Zero, Reptile, Sektor, Mileena, Kung Lao, Johnny Cage oraz Nightwolf. Projekty postaci wybrane do tej części różnią się między sobą dość znacznie. Taki Kung Lao czy Cage nie zmienili się za bardzo od MK2, za to Scorpion ma już całkiem dużo wspólnego ze swoim trójwymiarowym wcieleniem, co podkreśla obecność miecza na plecach. To samo można powiedzieć

□ To właśnie na tej arenie, z Shao Khanem na tronie, widziałem w tle wielkiego potwora, którego wziąłem za nowego sub-bossa. Był wielki, barczysty i dwunożny, z trójkątnym łbem chronionym metalowym hełmem

ZAPOMNIJCIE O ŚMIESZNYCH SINIAKACH I OTARCIACH. W NOWYM MK UBRANIE SZARPIE SIĘ I ZDZIERA, A KIEDY JUŻ BRAKUJE MATERIAŁU, TAKIEMU PROCESOWI ULEGA SKÓRA

FINISH HIM!

Jak Mortal Kombat to i Fatality – te dwa terminy są nierozłączne. W swej historii Smocza Seria widziała już różne warianty mniej lub bardziej krwawych finiszerów, od Friendship i Babality zaczynając, a na Harakiri i Kreate-A-Fatality kończąc. Nowe MK wraca w tej kwestii do korzeni. Ed Boon twierdzi, że pozbyli się wszelkich zabawnych elementów i w tym momencie każda postać ma tylko (lub aż) dwa Fatalities oraz finiszera z wykorzystaniem areny. Ten ostatni to na przykład zrzucenie nieszczęśnika na kolce w The Pit (co widziałem na własne oczy) czy wrzucenie go do kwasu w Dead Pool (czego się domyślam). Klasyczne „fatale" są bardziej krwiste niż kiedykolwiek wcześniej. Zawdzięczają to między innemu podzieleniu ciał wojowników na dwanaście części, które mogą być cięte, skręcane i wyrywane, oraz odwzorowaniu (nie) ludzkich wnętrzności. Dzięki temu przy wyrwaniu rąk albo przepołowieniu nie trzeba zgadywać, co kto ma w środku – wszystko widać jak na dłoni. Panowie prezentujący grę byli tak mili, że najpierw pokazali specjalny filmik prezentujący finiszery grywalnych postaci, a kiedy oddali mi pada, podali uproszczone na potrzeby tej wersji kombinacje przycisków. Mogłem więc poczuć satysfakcję jaką potrafi dać tylko okrutne Fatality. Sporo z nich nawiązuje do „fatali" z MK 1-3. Johnny Cage na ten przykład najpierw uppercutem odrywa delikwentowi głowę, potem podobnie czyni z tułowiem, na koniec chwytając spadającą czaszkę. Sweet! Z kolei Sektor wystrzeliwuje rakietę, która rozrywa nieszczęśnika na sztuki, a następnie namierza szczątki i również ku nim wysyła pociski. Nie muszę chyba wspominać, że Sub-Zero wyrywa kręgosłup… ■



Za czasów MK II wśród graczy rozniosła się plotka, że po tym Żyjącym Lesie wędruje Sub-Zero. Można go było rzekomo zobaczyć wychylającego się zza drzewa. Choć wpatrywałem się długo, nigdy go nie zauważyłem do dziś nie wiem, czy ta plotka była prawdziwa

Poniżej możecie zobaczyć Scorpiona w alternatywnym stroju, który nie był jeszcze dostępny w wersji, w którą grałem. Po prawej na górze widać zaś nową pustynną arenę, którą pokazano po raz pierwszy właśnie na gamescomie

Kenshi, który debiutował dopiero w MK: Deception, z kimś, kto przypominał Quana Chi. Na planszy zwanej Dead Pool w tle widziałem przykutego łańcuchami Kano. Najwięcej informacji (i wątpliwości) przyniosła arena z Shao Khanem na tronie. Po jego prawej stronie była uwięziona Kitana, zaś po lewej powinna to być Sonya. Powinna, gdyż różniła się znacznie od wszystkich jej dotychczasowych wcieleń. Najciekawszy był jednak wielki stwór w tle, który może się okazać sub-bossem. Nie był to żaden z olbrzymów, których widzieliśmy do tej pory i przywodził na myśl przerośniętego Wrexa z Mass Effect. Oczywiście design niepotwierdzonych wojowników może się jeszcze diametralnie zmienić, ale zawsze miło pospekulować. Dziwi mnie też cisza, jaka panuje wokół Liu Kanga…

BRUTALITY

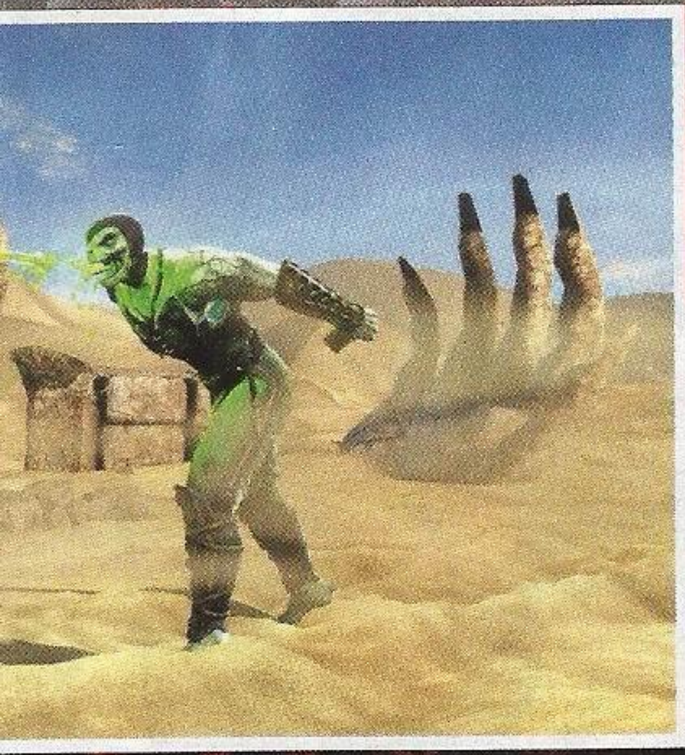
Nowy Mortal wprowadza nową jakość w kategorii „brutalność". Wspomniałem już o X-ray, które na zbliżeniach pokazuje spustoszenia, jakie czynią ataki w organizmie nieszczęśnika. Nie mówiłem za to jeszcze o tym, jak świetnie wyglądają obrażenia na ciałach wojowników. Zapomnijcie o śmiesznych siniakach i otarciach. W nowym MK ubranie się szarpie i zdziera, a kiedy już brakuje materiału, takiemu procesowi ulega skóra. Na strojach zostają plamy krwi, a akcesoria, jak chociażby okulary Cage'a, się niszczą. To wciąż nie koniec, ponieważ podczas starć wojownicy tracą nawet kawałki ciała. Nieźle się zdziwiłem, gdy po wygranej walce Kung Lao nie miał mięsa wokół oka i mogłem zobaczyć całą gałkę oczną. W przypadku Scorpiona były zaś to same oczodoły. Jak mówią autorzy, postawienie na walkę w dwóch wymiarach pozostawiło im sporo niewykorzystanej mocy, którą zainwestowali w bogate tła i drobiazgowe modele postaci. Areny wyglądają rewelacyjnie; dla fana Smoczej Serii to spore przeżycie zobaczyć znane plansze, jak choćby Throne Room ze starym Shang Tsungiem, odświeżone i godne dwudziestego pierwszego wieku. Na dalszym planie sporo się zazwyczaj dzieje, jak choćby wspomniana walka z Kenshim czy dymiący wulkan na The Pit. Ten cały przepych będzie można obejrzeć również w 3D, pod warunkiem, że ma się PS3, okulary oraz odpowiedni telewizor.

MORTAL KOMEBACK

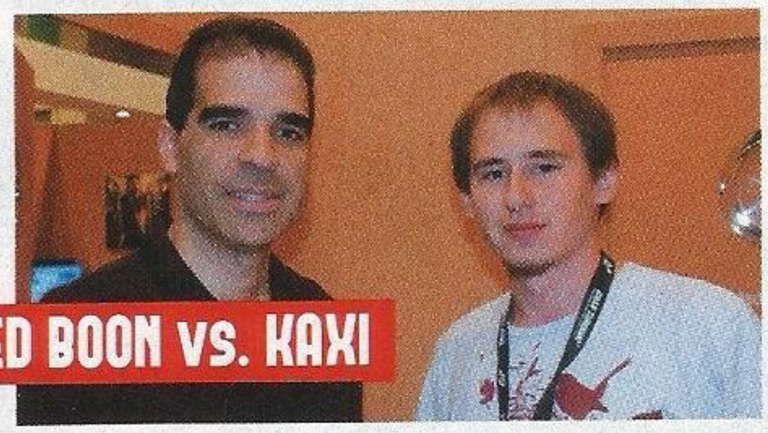
Oprócz Story Mode, wśród trybów dla jednego gracza przewidziany jest The Challenge Tower, który ma przypominać „drabinkę" znaną z automatów. Twist polega na tym, że w tym przypadku każda walka będzie miała dodatkowe wytyczne, dopiero ich spełnienie pozwolić przejść do następnego pojedynku, a także zostanie nagrodzone smoczą walutą, za którą będzie można obejść zbyt trudne walki. Wybór oczywiście ma należeć do gracza. Po raz pierwszy w serii będzie można walczyć także online, i to zarówno zwyczajnie, jak i dwóch na dwóch. Perełką ma być King of the Hill, w którym będzie uczestniczyć nawet osiem osób: dwie walczą, reszta ogląda i wystawia oceny. Zwycięzca zostaje i walczy z kolejnym śmiałkiem. Według Boona ma to przenieść do sieci klimat znany z salonów arcade, gdzie swego czasu młodzież gromadziła się wokół automatu i podziwiała (lub wyśmiewała) grających. Będzie też można zobaczyć po zebranych ocenach, kto gra tanio, a kto jest mistrzem w swoim fachu.

Premiera nowego Mortal Kombat ma nastąpić wiosną przyszłego roku, nic dziwnego więc, że wciąż jest wiele niewiadomych. Takie znaki zapytania to na przykład obecność sub-bossów czy mini-gier pokroju Test Your Might. Gdy o to pytałem, dostawałem albo wymijające odpowiedzi, albo słyszałem „prawdopodobnie" i „jeśli

ARENY WYGLĄDAJĄ REWELACYJNIE; DLA FANA SMOCZEJ SERII TO SPORE PRZEŻYCIE ZOBACZYĆ ZNANE PLANSZE ODŚWIEŻONE I GODNE DWUDZIESTEGO PIERWSZEGO WIEKU



wystarczy czasu". Nie zmienia to faktu, że to, co zobaczyłem i to, w co zagrałem, nastraja mnie bardzo, ale to bardzo optymistycznie. Mimo że ostatni raz w dwuwymiarowego Mortala grałem kilka(naście) lat temu, od razu poczułem, że powrót do korzeni udał się w stu procentach. Dużo bym dał, żeby dostać grę w swoje ręce już teraz – stoczyłem ledwie kilkanaście walk i mam wielką ochotę na więcej, dużo więcej. Czekam na premierę jak na zbawienie i Wam sugeruję to samo. //**Kaxi**



ED BOON VS. KAXI

Po prezentacji nowego Mortala, a następnie rozegraniu kilkunastu walk, w mojej głowie kłębiły się setki pytań. Część z nich miałem okazję zadać podczas wywiadu z Edem Boonem, twórcą serii od jej początków, szefem NetherRealm Studios oraz reżyserem nowego MK. Na szczęście był bardziej rozmowny niż reszta obecnych twórców, którzy jak ognia unikali konkretów. Oto, co Ed Boon miał do powiedzenia.

Kaxi: Zacznijmy od spraw poprzedzających powstanie nowego Mortal Kombat. Jakiś czas temu zapowiedziałeś nową, bardziej mroczną odsłonę Mortal Kombat, której oprawa miała inspirować się Gears of War. Co stało się z tym projektem?
Ed Boon: Kiedy nad tym pracowaliśmy, dostaliśmy propozycję pracy z licencją DC Universe. Zgodziliśmy się i postanowiliśmy tamten projekt zawiesić. Teraz zaś wracamy do 2D z Mortal Kombat, które dzisiaj widziałeś.

K: Skoro mowa o DC – co sądzisz o MK vs. DC po kilkunastu miesiącach od premiery? Jak oceniasz tę grę dzisiaj?
EB: No cóż, sprzedaliśmy ponad dwa i pół miliona kopii, więc z pewnością była dobra. Poza tym stworzyliśmy tyle gier z serii MK, że czuliśmy, iż musimy zrobić coś odmiennego, zupełnie nowego. Z jednej strony to była świetna odskocznia, z drugiej pozwoliła nam wrócić do korzeni, do tego, co określa smoczą serię.

K: Stworzyliście MK vs. DC, niedawno pokazano Street Fighter x Tekken – jak widać crossovery wracają do łask. Jakie są szanse na połączenie Mortal Kombat i SF albo Tekkena?
EB: Bardzo, bardzo chciałbym zrobić Mortal Kombat vs. Street Fighter, mówię to już od dziesięciu lat. Wiem jednak, że byłoby to trudne. MK jest krwawe, mamy fatality i tym podobne. Street Fighter zaś to niższa kategoria wiekowa. Bardzo trudno byłoby to połączyć, ale jak powiedziałem, bardzo chciałbym spróbować.

K: Nowe MK wygląda świetnie, ale przypomina poprzednie części. Patrząc na to, co Capcom zrobił ze swoją serią, nie miałeś ochoty zmienić czegoś oprawie? Poszaleć ze stylem?
EB: Street Fighter przypomina bardziej anime. Mortal Kombat zawsze był bardziej realistyczny i mroczny – nie chcieliśmy tego zmieniać. Poza tym sądzę, że nowa część to najlepiej wyglądające MK, jakie kiedykolwiek stworzyliśmy.

K: Jeżeli chodzi o system walki, to porzuciliście dawny podział na wysokie i niskie pięści oraz kopniaki. Zamiast tego stworzyliście podział na 'front' (z przodu) i 'rear' (z tyłu). Nie boisz się, że może to zmylić graczy?
EB: Zdecydowanie nie. Nasz system jest bardzo przystępny i prosty, w pozytywnym sensie tego słowa. Poza tym wracamy do dwóch wymiarów. Gry z serii zawsze robiliśmy z myślą o niedzielnych graczach, by mogli po prostu usiąść i zagrać. Teraz jest podobnie, choć chcemy dodać głębi, która usatysfakcjonuje również hardkorowców.

K: Widziałeś Mortal Kombat Rebirth, roboczy zwiastun nowego filmu z serii? Co o nim sądzisz?
EB: Oczywiście, że widziałem! Uważam, że jest rewelacyjny. Sądzę, że byłoby świetnie, gdyby pozwolono im nakręcić taką alternatywną wizję uniwersum Mortal Kombat.

K: A nie chciałbyś któregoś dnia zrobić nowego MK w takim realistycznym klimacie? Bez magii i supermocy?
EB: Hmm, to dobre pytanie. Gdyby zrobili taki film, byłoby ciekawie ujrzeć również podobną grę. Ale MK zawsze kręcił się wokół magii i jest ona nieodłączną częścią serii, więc trudno mi to teraz powiedzieć.

K: Na dzisiejszym pokazie po raz pierwszy zdradziliście, że tryb story będzie przypominał ten z MK vs. DC, gdzie każda postać miała przypisany sobie rozdział. Czy w tym trybie fabularnym pokierujemy wszystkimi wojownikami?
EB: Nie, zdecydowanie nie wszystkimi, choć większością z nich. Z pewnością nie zagrasz żadnym z bossem, ale już Raidenem, Johnny Cagem, Scorpionem czy Sub-Zero jak najbardziej.

K: Właśnie potwierdziłeś obecność Raidena! Czy areny, które dzisiaj widziałem, a które mają w tle inne postacie, mogą być wskazówką, jakich wojowników zobaczymy w finalnym produkcie?
EB: Haha, mogę powiedzieć, że tak, ale nic więcej.

K: Skoro już o postaciach mowa: podkładasz głos pod Scorpiona i innych wojowników?
EB: Pod Scorpiona tak, ale w tej grze tylko pod niego.

K: Czy jest szansa, że zobaczymy nowe MK w salonach gier?
EB: Nie, nie wydamy tej części na automaty. Ale bardzo chcielibyśmy zobaczyć arcade sticki poświęcone naszej grze i mogę powiedzieć, że rozmowy w tej sprawie się cały czas toczą.

K: Pytałem innych twórców, ale nikt nie chciał mi zdradzić czy powrócą mini-gry, jak np. Test Your Might? Muszę powiedzieć, że był to powód, dla którego grałem w tryb versus w MK1.
EB: Nic jeszcze nie jest pewne, ale prawdopodobnie powróci Test Your Might [łamanie desek, cegieł, etc. – przyp. red.], a być może również Test Your Sight [gra z przedmiotem schowanym pod jednym z kubków – przyp. red.]. Na pewno zrezygnujemy z jakichkolwiek wesołych mini-gier, jak gokarty, puzzle czy szachy.

K: Słyszeliśmy już o tym, że rozważacie sprzedawanie nowych postaci i fatalities jako DLC. Nie sądzisz, że to może być odebrane jako dojenie graczy?
EB: Ani trochę. Gracze mają wybór, czy chcą ściągnąć nową postać, nikt ich do tego nie zmusza. Poza tym nie mamy zamiaru zamieścić czegoś na płycie, a potem odblokowywać za pieniądze. Cała zawartość płyty będzie grywalna bez dodatkowych opłat. Jeśli jednak jakiejś postaci nie zdążymy wrzucić przed premierą, będzie ją potem można pobrać jako DLC.

K: Myślałeś o Tag Fatalities?
EB: Naturalnie, że o tym rozmawialiśmy. Chcieliśmy też, by niektóre pary postaci lepiej ze sobą współpracowały, żeby było coś specjalnie dla Sub-Zero i Scorpiona lub Shao Khana i Raidena. Niestety, jest to niemożliwe z powodu zbyt wielu kombinacji: musielibyśmy przygotować tysiące finiszerów. Może gdybyśmy mieli nieograniczony czas i fundusze...

K: Jak bardzo fabuła będzie się różniła od tej z pierwszych trzech części?
EB: Mamy tu do czynienia z pewną zabawą z czasem. Raiden wie od Raidena z przyszłości, a raczej ma przeczucie, że te turnieje muszą się skończyć inaczej. Mamy więc tu ten sam punkt wyjściowy, ale zakończenie tych trzech bitew może być zupełnie inne.

K: Zobaczymy w grze jakiekolwiek innej finishery poza Fatality?
EB: Na pewno nie będziemy robić żadnych z tych zwariowanych zakończeń, jak Friendship albo Animality. Tym razem chcemy być bardziej serio. Jeśli wpadliśmy na coś nowego, to z pewnością nie zdradzimy tego już teraz. Chcemy zaskoczyć graczy.

K: Czy jest jakiś związek pomiędzy Klose Kombat z MK vs. DC, a X-Ray w nowym MK?
EB: Nie wydaje mi się. Jedyne co je łączy, to zbliżenia kamery, ale to wyszło przypadkowo. Tak naprawdę za każdym razem chcemy zaoferować coś zupełnie nowego.

K: Czy możemy spodziewać się interaktywnych aren?
EB: Na pewno będziemy mieli Fatalities z użyciem aren, jak chociażby na The Pit. Ale raczej nie będą one grały żadnej roli w samej walce.

K: Będzie Noob Saibot?
EB: Są na to spore szanse, tylko tyle mogę powiedzieć :-)

K: Ostatnie pytanie: Myślicie już o różnego rodzaju smaczkach dla fanów serii? Jak na przykład rowerzysta na tle księżyca w The Pit?
EB: Zdecydowanie tak, nie chcemy odkładać tego na sam koniec prac. Tego typu Easter Eggs były jedną z przyczyn popularności pierwszych trzech części.

K: Wielkie dzięki za rozmowę!

DLA KAŻDEGO COŚ INNEGO

CZYLI MÓWIĘ "GRA", MYŚLĘ...

Jeśli czytacie te słowa, istnieje duża szansa, że lubicie grać. Czy jednak kiedykolwiek zastanawialiście się dlaczego? Odpowiedź wcale nie musi być jednoznaczna. Nasza ulubiona forma rozrywki zasłużenie cieszy się wszak opinią najbardziej wszechstronnej, zapewniającej najbardziej zróżnicowane doznania gałęzi przemysłu rozrywkowego

Zabawmy się więc przez chwilę w tyleż amatorskiego, co jednak poważnego psychoanalityka (mehehe, napisałem „anal") i spróbujmy przeanalizować co sprawia, że regularnie przetracamy cenne godziny życia przed ekranem telewizora – i to nie oglądając powtórki Klanu, tylko zaciskając spocone dłonie na joypadzie, jakby od tego zależał los naszych klejnotów rodzinnych.

DZIECIAKI Z ADHD

Zaczynając, jak Pan Bóg przykazał, od odległych początków historii gier, trudno nie zauważyć kolosalnej różnicy pomiędzy tym, co „granie" oznaczało kiedyś, a co może dać nam dzisiaj. Przy całym uwielbieniu i sentymencie do ojców-założycieli w rodzaju Pac-Mana, Asteroids, czy nawet Mario, nie da się ukryć, że obcowanie z nimi ograniczało się do prostej, wciągającej rozrywki. Oczywiście w niczym nie umniejsza to ich wartości, ale trzeba uczciwie zaznaczyć, że niespecjalnie da się porównać pogoń za duszkami w labiryncie, czy skakanie po platformach i zbieranie monet z Ojcem Chrzestnym, powieściami Chandlera, czy chociażby Strażnikami Alana Moore'a.

Wczesne gry video oddziaływały potężnie, ale na bardzo podstawowym poziomie, dostarczając czystej, nieskażonej głębszą refleksją frajdy. To właśnie owa mistyczna cecha, której w przekonaniu co bardziej konserwatywnych graczy brakuje dzisiejszym tytułom, przyczyniła się do popularyzacji medium, zwłaszcza wśród ludzi młodych, i zagwarantowała mu wstępną grupę odbiorców. I pomimo tego, że ogromna większość dzisiejszych graczy nadal odpowiedziałaby, że grają po prostu „dla rozrywki", to owa rozrywka w dużym stopniu zmieniła, a także poszerzyła swoje znaczenie. Jasne, element prostej, nieangażującej zabawy pozostał w dużej mierze nienaruszony, ale wraz z rozwojem technologii i zmianami w postrzeganiu tego, czym mogą być gry, dochodziły do niego kolejne warstwy, które z kolei skłaniały do zapoznania się z tą formą rozrywki kolejne rzesze ludzi.

Dlatego też, patrząc na dzisiejszy rynek gier, zaryzykowałbym stwierdzenie, że mają one najbardziej zróżnicowaną pod względem oczekiwań i osobistych upodobań rzeszę odbiorców, większą niż książki, filmy czy nawet muzyka. Jasne, jedni lubią romansidła z kiosku, inni delektują się klasykami literatury. Dla jednych spełnieniem jest głupawy film akcji – byle się strzelali i nie zabrakło popcornu, innych fascynują tylko dramaty psychologiczne o niedoli irańskiego chłopa. Jeszcze inni, w końcu, uwielbiają zakręcone aranże gitarowe i miliard zmian tempa na sekundę, a innym wystarczy, żeby bas odpowiednio mocno łupał w mózgoczaszkę. Wszystko to jednak blednie wobec bogactwa rozmaitych doznań, jakie mogą płynąć z obcowania z traktowanymi nieco z góry (wciąż, o dziwo) grami video.

KUJONY I FRAJERZY

Pomijając wspomnianą już prostą, niemal instynktowną rozrywkę, której gry dostarczają nieodmiennie od początku swego istnienia (bo w tym aspekcie różnica pomiędzy strzelaniem z kropek do kwadratów a rozwalaniem potworów z rakietnicy jest raczej kosmetyczna), przejdźmy do kolejnych, przyciągających zróżnicowanych odbiorców, aspektów grania. Weźmy na ten przykład wymiar technologiczny. Trzeba było być skończonym kretynem, albo osobą skrajnie nieobeznaną w temacie, by nie zauważyć w jak drastycznym tempie rozwijały się gry w ciągu ostatnich trzech dekad. Sama ta właściwość okazała się dla wielu wystarczającym wabikiem.

Obiegowy stereotyp gracza z lat 80. i częściowo 90., jako pryszczatego podrostka w sklejonych taśmą okularkach (używając zachodniej terminologii – zwykłego nerda) nie wziął się z powietrza. Gwałtowny rozwój technologiczny gier ściągnął do tego medium wielką rzeszę młodych ludzi, których ów proces autentycznie fascynował. Oczywiście, na pierwszym planie nadal była rozrywka, ale podskórna żądza nowinek technologicznych miała tu także niebagatelne znaczenie. Nie przypadkiem większość graczy w latach osiemdziesiątych, czy wczesnych dziewięćdziesiątych zaliczała się do tych, którzy raczej nie mają problemów w szkole, a wczesne giełdy komputerowe roiły się od studentów polibudy. Tym samym tłumaczyć można stosunkowo niewielkie wówczas zainteresowanie grami płci pięknej – większość kobiet (tak sądzę, choć zapewne wyjdę na skończoną seksistowską świnię) niespecjalnie podziela męską fascynację wszelakimi gadżetami i zaawansowaną technologią, a gry z tamtych czasów nie były jeszcze „ładne" w szeroko pojmowanym znaczeniu tego słowa. Wyjątki oczywiście się zdarzały (sam miałem przyjemność takowe znać), ale do drugiej połowy dekady Kurta Cobaina granie było rozrywką niemal całkowicie zmaskulinizowaną.

DZIWAKI I WARIACI

Wkrótce jednak rozwój technologii zaczął procentować. Gry zaczęły wyglądać i brzmieć coraz lepiej, niebezpiecznie zbliżając się do tego, co znamy z ekranów TV czy kinowych. W związku z tym pojawił się dodatkowy aspekt przyciągający do gier – co młodsi gracze mogą nie pamiętać tych czasów, ale kiedyś naprawdę potrafiliśmy jarać się do nieprzytomności tym ile wielokątów przerzucić może silnik nowego Quake'a, czy ile klatek można z niego wydusić na najnowszym (i nieprzyzwoicie drogim) akce-

leratorze 3D. Do tego wszystkiego włączyły się jeszcze konsole, czyli uroki wypasionej grafiki w znośnej cenie – i już ruszyło z kopyta.

Wyścig technologiczny poniekąd trwa oczywiście do dzisiaj, ale trudno nie zauważyć, że w ciągu ostatnich lat zdecydowanie zwolnił, a w każdym razie zmienił swój charakter. Wraz z grafiką polepszeniu uległa całość oprawy – gry zaczęły mieć wypasione orkiestralne soundtracki i w pełni udźwiękowione ścieżki dialogowe zagrane przez profesjonalnych aktorów. Rosnące walory produkcyjne zaczęły z kolei skłaniać twórców gier do angażowania profesjonalnych artystów, grafików, muzyków – wcześniej produkcją gier zajmowali się głównie programiści, pełniący pozostałe funkcje niejako przy okazji. W związku z tym, gry zaczęły coraz bardziej tuczyć nasze oczy, imponując oprawą już nie tylko w czysto technicznym, ale też estetycznym znaczeniu. To z kolei przyciągnęło do nich rzeszę osobników, których wcześniej raziła siermiężność wyglądu starszych gier, ludzi którzy czerpali przyjemność po prostu z obcowania z czymś ładnym, estetycznie zadowalającym. To kolejny wabik, którego nasza ukochana gałąź rozrywki nie pozbyła się po dziś dzień. Na tym jednak nie koniec.

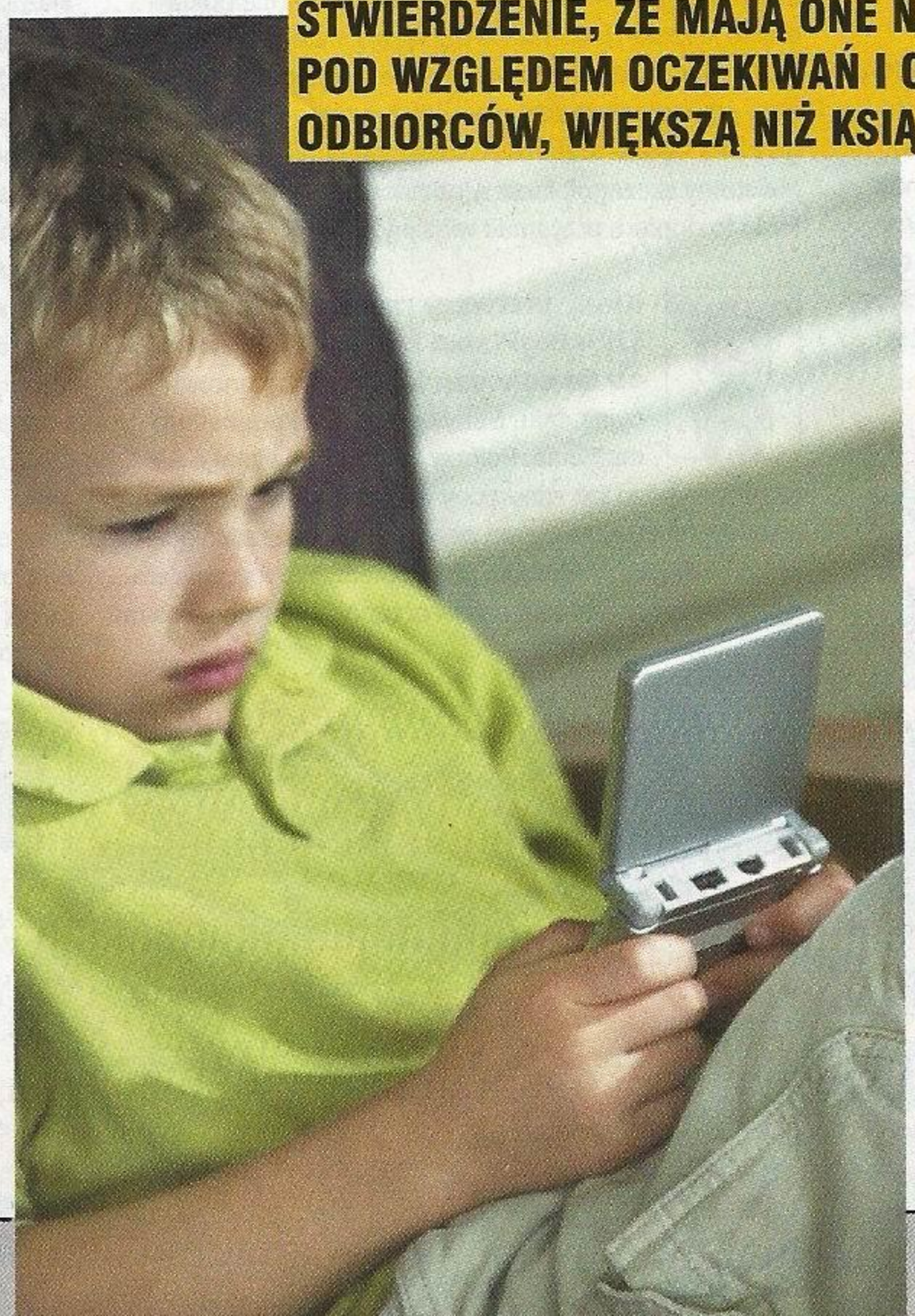
Skoro już mieliśmy załatwioną kwestię oprawy audiowizualnej, autorom zamarzyło się uczynienie ich narzędziem zaprzęgniętym do opowiedzenia wciągającej, a nierzadko nawet poruszającej historii. Tak oto gry po raz kolejny wspięły się o szczebel wyżej wśród pozostałych typów rozrywki. Oczywiście nieprawdą byłoby stwierdzenie, że gry starsze niż początek lat dziewięćdziesiątych były co do jedne pozbawione fabuły. Co to, to nie. Nie był to jednak element nieodzowny. Jasne, były przygodówki, nierzadko z naprawdę świetnymi scenariuszami, ale większość producentów operujących w innych gatunkach nawet nie siliła się na udawanie, że w ich grze chodzi o coś innego, niż stereotypowe rozwalanie potworków. Spójrzcie chociażby na wczesne produkty id Software. Dziś nawet gry logiczne wstydzą się nie mieć przynajmniej zasugerowanej otoczki fabularnej. Może być naiwna, głupawa, albo wręcz bezsensowna, ale jednak jakaś. A w zalewie cienkich jak barszcz historyjek coraz częściej zaczęły wyrastać opowieści mądrzejsze, lepiej napisane, czasem wręcz chwytające za serce. Dzięki temu gry po raz kolejny zaczęły oddziaływać na nas na jeszcze głębszym poziomie – tym razem emocjonalnym i intelektualnym. Sami przyznacie, że to imponujący wyczyn jak na tak młodziutkie medium. A to wszakże jeszcze nie wszystko.

SADYŚCI I MASOCHIŚCI

Na koniec bowiem zostawiłem sobie dwa równie nieodłączne dla gier aspekty. Pierwszy z nich towarzyszy grom niemal od zawsze, ale jego znaczenie zmieniło się ostatnimi czasy drastycznie. Mam na myśli oczywiście płynące z rozgrywki wyzwanie, coś co Anglosasi określają czasem ładnie „challenge factor". To jednak ciekawy przykład tego, jak niegdyś kluczowy dla gier element może zostać zepchnięty na dalszy plan. Niegdyś wyzwaniem było samo skończenie niejednego tytułu – przypomnijcie sobie chociażby niektóre platformówki z NESa, gwałcące logikę przygodówki zmuszające do klikania wszystkim na wszystko, o wczesnych, katorżniczych RPG-ach nie wspominając. Dziś samo przejście danej gry rzadko kiedy nastręcza większych problemów, nawet niespecjalnie doświadczonemu graczowi. Wyzwanie zaczyna się jednak dopiero potem – zdobycie wszystkich osiągnięć, pokonanie gry na najwyższym poziomie trudności. Dla wielu z nas dopiero wówczas zaczyna się prawdziwa gra, a zbyt łagodny poziom trudności gotowi jesteśmy potraktować jako zniewagę dla naszych „mad skillzów".

Wyzwanie kryje się jeszcze w innym miejscu, i tym sposobem gładko przechodzimy do ostatniego z ważnych aspektów grania – rozgrywki wieloosobowej. Dzielenie frajdy płynącej z grania z kolegą, czy też anonimowym kolesiem zza oceanu, to też żadna nowość. A jednak, dopiero w ostatnich latach cały „wymiar towarzyski" naszej ulubionej zabawy zyskał niebagatelne znaczenie. Jeszcze nigdy w historii gry nie kładły tak wielkiego nacisku na tryb multi, czy to w formie kooperacji czy rywalizacji. Powstaje masa tytułów wyposażonych w rachityczne, krótkie kampanie dla jednego gracza, albo w ogóle takowych pozbawionych. Narodziły się całe gatunki (z MMORPG na czele) skupiające się w pełni na kontakcie z innymi graczami, w innych natomiast (np. FPS) element ów odgrywa nieporównywalnie większą rolę niż

PATRZĄC NA DZISIEJSZY RYNEK GIER, ZARYZYKOWAŁBYM STWIERDZENIE, ŻE MAJĄ ONE NAJBARDZIEJ ZRÓŻNICOWANĄ POD WZGLĘDEM OCZEKIWAŃ I OSOBISTYCH UPODOBAŃ RZESZĘ ODBIORCÓW, WIĘKSZĄ NIŻ KSIĄŻKI, FILMY CZY NAWET MUZYKA



onegdaj. Dochodzi nawet do tego, że tryby rozgrywki wieloosobowej upycha się z uporem godnym lepszej sprawy do gier, które na pierwszy rzut oka wcale takowych nie potrzebują (BioShock, Uncharted, Assassin's Creed). I wcale nie jest powiedziane, że nie wychodzi im to na dobre. Zresztą, co tu dużo gadać, z pewnością także wśród Was, szanownych Czytelników, znajdzie się spora rzesza graczy, dla których gry łączą się wyłącznie z zabawą online, a wszystko inne to tylko mniej lub bardziej osobliwy dodatek.

JAK TU ICH NIE KOCHAĆ...

I tak dochodzimy do podsumowania tej całej trajkotaniny, wobec czego wypada mi optymistycznie zauważyć, że wszystkie wymienione powyżej aspekty gier to i tak zaledwie czubek góry lodowej – należałoby jeszcze pomnożyć je przez specyficzne cechy unikalne dla poszczególnych gatunków, a wszystko wymieszać w kotle z osobistymi preferencjami i idiosynkrazjami poszczególnych graczy. Wszystko to splata się w misterną, unikalną dla każdego z nas kombinację dziesiątek drobnych elementów, które pociągają nas w interaktywnej rozrywce. Dlatego właśnie podtrzymuję postawioną na początku artykułu tezę, iż gry to najbardziej zróżnicowane i podatne na osobistą interpretację medium. Tylko tu gusta i guściki przefiltrowane przez osobowość odbiorcy potrafią kategorycznie zmienić samą definicję gry video, a także idący za nią zestaw wymogów i charakterystyk.

A żeby było jeszcze ciekawiej, to przecież wcale nie koniec tej całej wędrówki – gry mają przed sobą jeszcze dziesiątki lat rozwoju, i czort jeden raczy wiedzieć ile dodatkowych niuansów wpływających na zmianę ich charakteru przyjdzie nam jeszcze zobaczyć. Patrząc na to, co dzieje się obecnie na rynku, kto wie czy za lat –naście nie wyrośnie pokolenie, któremu gry będą kojarzyły się głównie z wysiłkiem fizycznym przed ekranem telewizora, i właśnie tego głównie będą od gier wymagać. Nie powiem, żeby mnie taka wizja przesadnie pociągała, ale nie ma co dramatyzować. Piękną rzeczą w grach jest właśnie ich olbrzymia różnorodność, i fakt, że znajdzie się tu miejsce dla produktów zaspokajających najróżniejsze potrzeby. Co właśnie powyższym kawałkiem tekstu próbowałem udowodnić.

Mam nadzieję, że nie przekombinowałem z moimi dywagacjami, wiem, że niektórzy mają do mnie pretensje o tendencję do zbytniego filozofowania na łamach, ale cóż... Myślenie mimo wszystko nie boli, a nikt też nie każe z autorem się zgadzać, ani nawet zaszczycać jego wypocin pobieżną choćby lekturą. Tym niemniej, jeśli ktoś przebrnął przez powyższy wywód i chciałby dodać swoje trzy grosze, z chęcią zapoznam się z jego opinią. Może ktoś podchodzi do gier jeszcze inaczej, w sposób którego nie ująłem w artykule. W końcu – ilu graczy, tyle definicji grania. //**DrMax**

GDYBY NIE SEKTA BOŻKA CYFRY 2, GRA SPOKOJNIE MOGŁABY SIĘ NAZYWAĆ LONGERBIGGERPLANET*

LittleBIG Planet™ 2

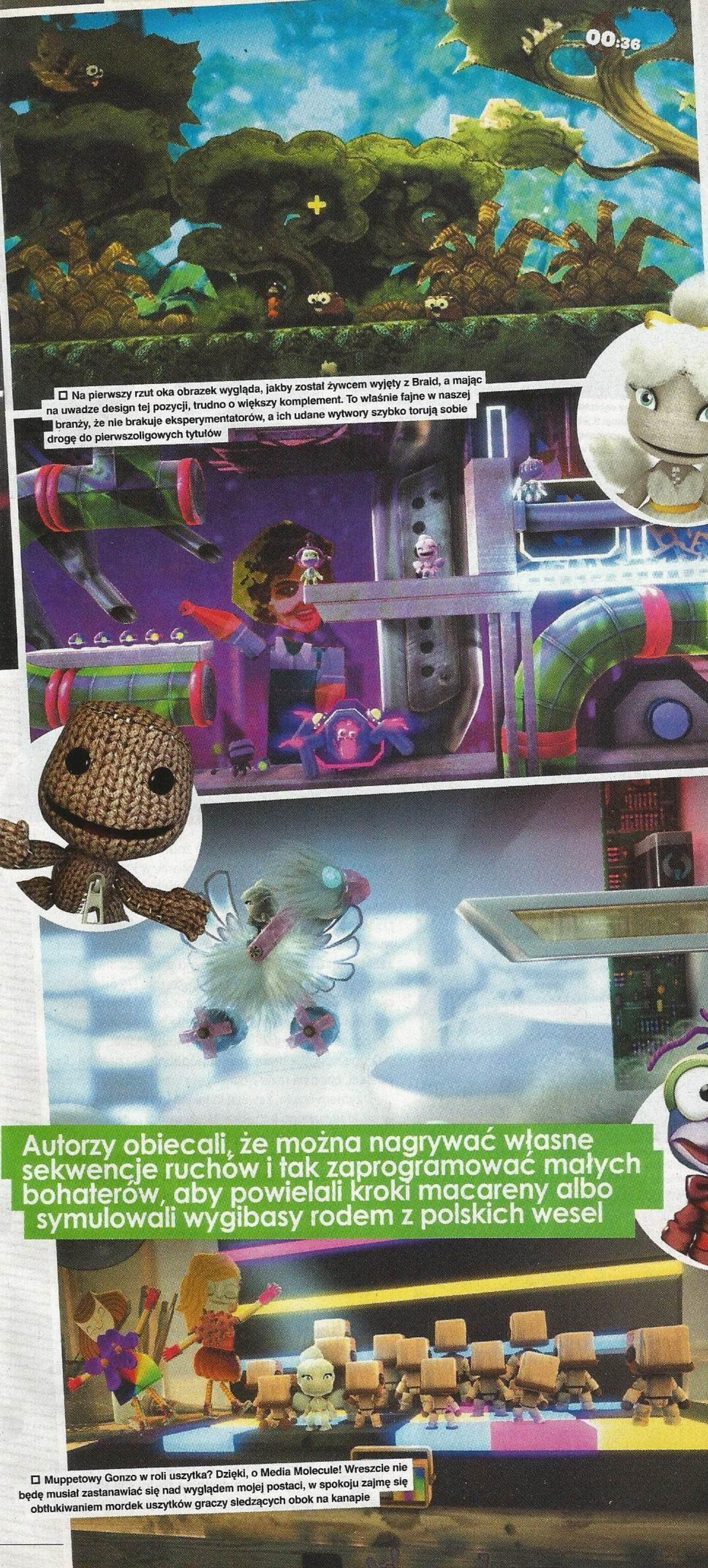
INFO
DEVELOPER: MEDIA MOLECULE
WYDAWCA: SONY
TERMIN: LISTOPAD 2010
KONSOLA: PLAYSTATION 3

Ostatnio znowu miałem okazję przekonać się o olbrzymiej sile rażenia grywalności LBP. Kumpel początkowo umiarkowanie zainteresowany i pełen wątpliwości usiadł do gry i... wsiąkł. Jak dziecko bawił w doczepianie uszytkom wąsów, był zachwycony projektami poziomów i kooperacją miodną, jak G.I. Joe za młodu. Tytuł Media Molecule niedługo będzie obchodził swoje drugie urodziny, a wciąż potrafi nawet mnie zaskoczyć którymś z elementów, mimo że znam go całkiem dobrze. Sequel był kwestią czasu i wcale nie żałuję, że zdecydowano się na wypuszczenie go już w tym roku. Zdecydowanie nie mam żalu patrząc na arsenał możliwości, jakie dostaniemy i na beki miodu bez dziegciu dołączone do każdej kopii. Powiedzieć „będzie się działo" to nic nie powiedzieć.

Wygląda to w krzywdzącym dla gry skrócie tak, jakby panowie z Media Molecule obudowali trzon oryginalnego LittleBigPlanet wszystkim, co im tylko przyszło do głowy. A przecież już poprzednio edytor poziomów wzbudzał szacunek, więc co będzie teraz? Powstanie nowa religia? Gra w grze? A może to wszystko jest tylko atrapą przykrywającą braki sequela? Czy autorzy chcą, żebyśmy sami sobie tworzyli poziomy, bo wypalili się z pomysłów? Tego typu dywagacje zostawiam bardziej utalentowanym filozoficznie kolegom z branży, mnie interesuje jedno. Że wszystkiego będzie więcej. Bo tylko tak postawiona sprawa potrafi mnie przekonać do sięgnięcia po portfel. Największym zarzutem, jakim miałem i mam do LittleBigPlanet 2, jest brak wyrazistej cechy, która mocno odróżniłaby grę od oryginału. Faktora X przyciągającego uwagę także tych, którzy nie śledzą na bieżąco rynku i nie czytają wszystkich zapowiedzi. Bo gra faktycznie robi kolosalne wrażenie, jeśli próbuje się ogarnąć myślami ile więcej możliwości trafi pod nasze strzechy, ale do stanu takiej euforii może doprowadzić tylko wgryzienie się w temat. Dlatego, jeśli czytają to gracze niedzielni, mam prośbę – nie odkładajcie jeszcze Neo Plus na półkę, doczytajcie do końca, a prawdopodobnie zaoszczędzicie świętemu Mikołajowi bólu głowy, jeśli chodzi o prośby prezentowe. Zielone logo LBP2 będzie idealnie pasować do choinki, ale to tylko nieistotny szczegół, farsz w postaci świetnie napisanego kodu to dopiero przysmak wigilijny.

Kiedy pierwszy raz przechodziłem LittleBigPlanet byłem pełen obaw, co do sukcesu tej gry. Była innowacyjna, fakt. Sony urządziło jej marketingmarzenie. Pokazy wypadały świetnie. Ale główny tryb był tak zanurzony w psychodelik, jak rockowe hity lat 60. i nie byłem pewien, czy większość odbiorców nie zrazi się takim podejściem. Nie rozumiałem sensu pakowania do kampanii przepakowanych kwasem królów, obezwładniająco pojękujących niedźwiedzi i przeróżnych innych stworzeń, których egzystencja bardziej przypominała awangardowy film, niż pozycję mającą wypromować bardzo ważną dla Sony markę. Na szczęście nos nie zawiódł Media Molecule i nikt nie skupiał się na fantasmagoriach jako takich, a formuła pozwalała na olbrzymią różnorodność – stąd skoki klimatu od safari do wyścigów po budowie. W przypadku LittleBigPlanet 2 zmieniono jednak nastawienie i poziomy przygotowane przez autorów będą miały potężny wspólny mianownik – historię. To sensowna klamra, która powinna zręcznie spiąć ze sobą przerysowaną, ale przystępną wersję rzeczywistych wydarzeń z odpowiednio wykręconymi projektami stworzonych aren. Autorzy już uchylili rąbka tajemnicy i nie pozostawili złudzeń – w tym trybie nie zabraknie postaci znanych ze szkolnych podręczników. O kreatywność developerów też jestem spokojny, po zobaczeniu Leonardo da Vinci z wycinkami gazet zamiast wąsów i brody oraz staroświeckimi niebiesko-czerwonymi okularami 3D, naprawdę nie sposób zwątpić w to, że ludzie z Media Molecule doskonale się bawią tworząc swoje nowe dziecko. Zdziwię się, jeśli nie przełoży się to na znakomitą grywalność.

Pamiętacie jak wiele do zabawy wniósł karabin paintballowy w dodatku stylizowanym na Metal Gear Solid? Strzelanie kulkami z farbą idealnie pasowało do idei uszytków, które co prawda czasem giną porażone elektrycznością, ale na strzelanie w nie prawdziwymi kulami nikt o zdrowych zmysłach nie mógłby pozwolić. Wymyślenie kolejnych dodatków musiało być wyzwaniem, ale ujawnione pomysły są kapitalne. Poznajcie wystrzeliwaną linkę przyklejającą się do wszelkich powierzchni równie łatwo jak guma do żucia przylepia



☐ Na pierwszy rzut oka obrazek wygląda, jakby został żywcem wyjęty z Braid, a mając na uwadze design tej pozycji, trudno o większy komplement. To właśnie fajne w naszej branży, że nie brakuje eksperymentatorów, a ich udane wytwory szybko torują sobie drogę do pierwszoligowych tytułów

MEDIA MOLECULE O...

...kopii kopii kopii, czyli nieustającej modzie na „zagraj to jeszcze raz, Sam"

Nigdy nie odcinaliśmy się od możliwości zrobienia sequela. Zawsze mówiliśmy, że trzeba tylko uważać, żeby nie podzielić wspaniałej społeczności powstałej po premierze LittleBigPlanet. Niektóre projekty były na tak wysokim poziomie, że przyjęliśmy cztery osoby do naszego niewielkiego zespołu – to bardzo inspirujące. To właśnie, aby zadbać o rozwój społeczności wszystkie elementy „jedynki" będą współpracowały z sequelem. Prawda jest taka, że prace nad drugą częścią rozpoczęliśmy niedługo po premierze oryginału. Zdecydowaliśmy się na sequel zamiast DLC z powodu możliwości dodania jednocześnie kilkunastu nowych rzeczy, które będą ze sobą współgrały.

...tym, że każda cząsteczka ma swoje jądro

Nasza ekipa jest podzielona na „molekuły", grupki zajmujące się przydzielonym im zadaniem. Każda z nich ma osobne terminy na ukończenie prac, przejście ze stanu alfa do bety i dalej. Jedną z dobrych metod motywacji ekipy jest pomysł, aby w piątki prezentować, nad czym się pracowało cały tydzień. Im bliżej do ukończenia prac, tym przyjemniej jest oglądać jak poszczególne elementy gry się ze sobą zazębiają. Jeśli komuś uda się stworzyć coś niezwykłego, natychmiast daje o tym głośno znać i po chwili jest otoczony przez grupkę kolegów podpatrujących jego pracę. Promujemy kreatywność, najlepszym przykładem jest programista, który w pewnym momencie odszedł od nas, aby spełnić swoje marzenie o zostaniu pisarzem. Tak to właśnie działa w Media Molecule.

...worku z nowościami

Linka, Control Seat, tworzenie filmów... Już wyobrażamy sobie, że nasza społeczność zwariuje na punkcie tych elementów LittleBigPlanet 2. Jest tego tak dużo, że bez problemu można sobie wyobrazić, jak ktoś wyjątkowo utalentowany stworzy z nich zupełnie nową grę, z kolosalnymi poziomami i emocjonującymi przerywnikami spinającymi całość w jedną historię. Chcemy zobaczyć, jak ludzie będą eksperymentować z tym wszystkim, co im dostarczymy w sequelu. Próbujemy maksymalnie uprościć wszystkie narzędzia, w szczególności te, które mogą prowadzić do zaawansowanych rozwiązań. Z drugiej strony nie udajemy, że poprawna reżyseria filmiku będzie banalna w praktyce, ale wiemy jedno – będzie diabelnie grywalna. Nie chcemy, żeby nasza gra stała się zerojedynkowym edytorem i zaczęła przypominać narzędzia programistyczne z prawdziwego zdarzenia. Ma być przede wszystkim zabawna i zapewniać rozrywkę.

...patrzeniu w górę

Sony od początku bardzo nas wspierało, ale naturalnie nasze relacje pozostają biznesowe. W końcu jesteśmy firmami. Nie musimy się martwić o finanse, ekipa ma stabilność finansową, a dzięki temu możemy się skupić na tworzeniu gier. Sony jasno nam powiedziało, że podoba im się wszystko, co robimy. I niezależnie od tego, czy w przyszłości wciąż będziemy wspierać markę LittleBigPlanet, czy nie, i tak w nas wierzą. Być może zrobimy jeszcze miliard części, a może zajmiemy się czymś zupełnie nowym. Taka dowolność to duży komfort i cieszymy się, że szybko udało się stworzyć relację pełnego zaufania między nami a Sony.

...uszytkach w 3D

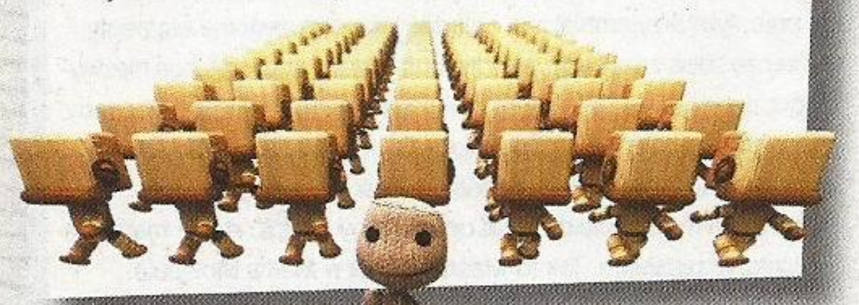
Testy nowej technologii były świetnym doświadczeniem, dzięki 3D można bez problemu odróżnić pierwszy plan od tła i być ciągle skupionym na postaci. Ale musimy zawieść fanów Avatara – na razie ciężko jest wykrzesać odpowiednią moc z PS3 do obsługi LittleBigPlanet w 3D, a poza tym nasza ekipa jest mocno zajęta dopinaniem sequela na ostatni guzik. Trójwymiar byłby jednak fajnym dodatkiem, prawda?

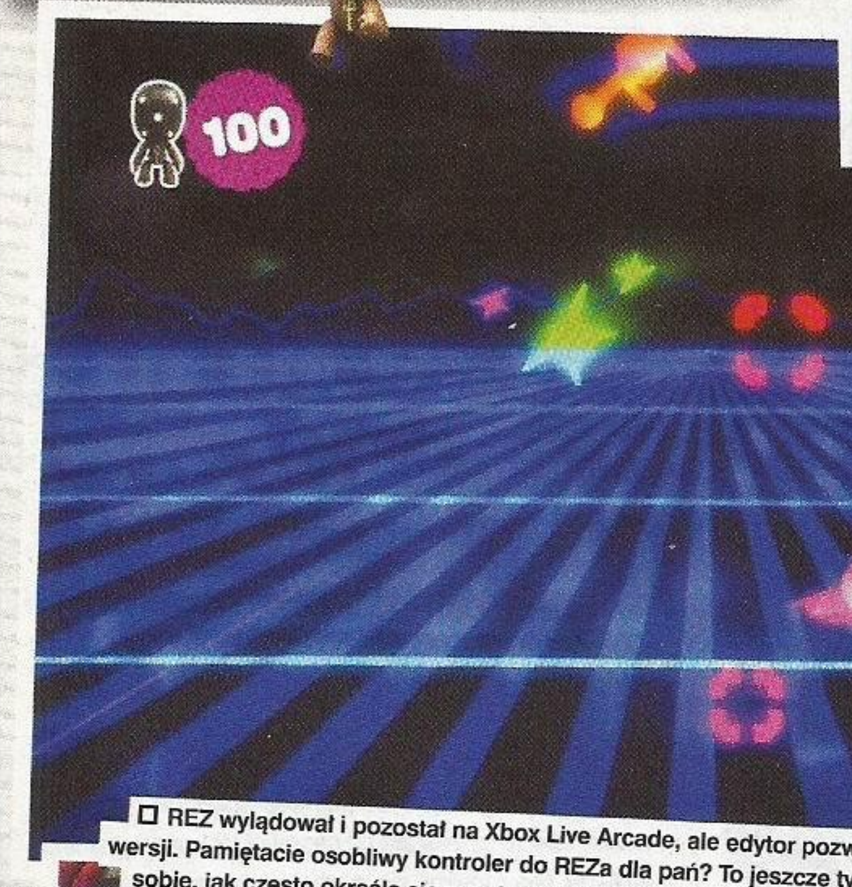
Autorzy obiecali, że można nagrywać własne sekwencje ruchów i tak zaprogramować małych bohaterów, aby powielali kroki macareny albo symulowali wygibasy rodem z polskich wesel

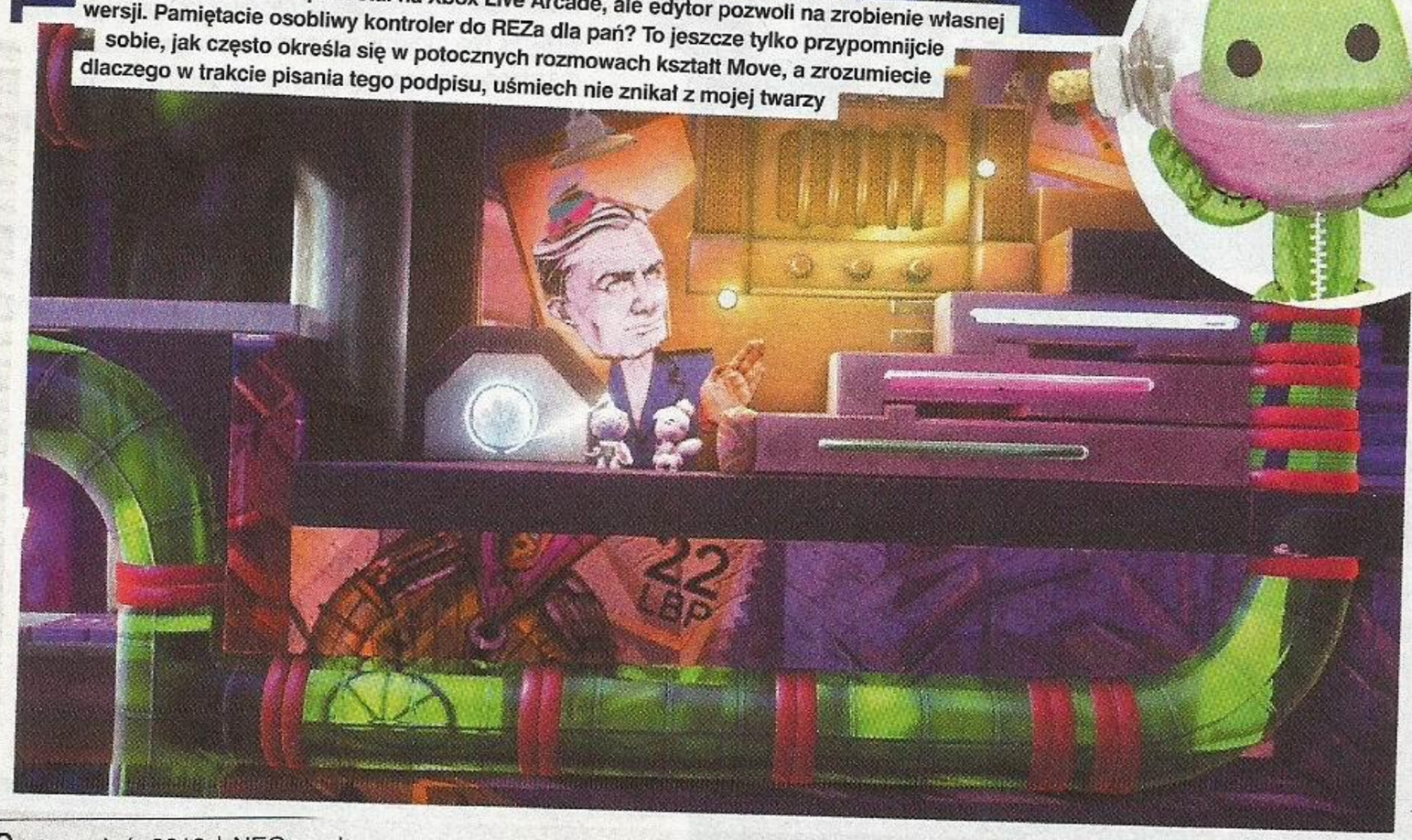
☐ Muppetowy Gonzo w roli uszytka? Dzięki, o Media Molecule! Wreszcie nie będę musiał zastanawiać się nad wyglądem mojej postaci, w spokoju zajmę się obtłukiwaniem mordek uszytków graczy siedzących obok na kanapie

Ograj i zwyciężaj

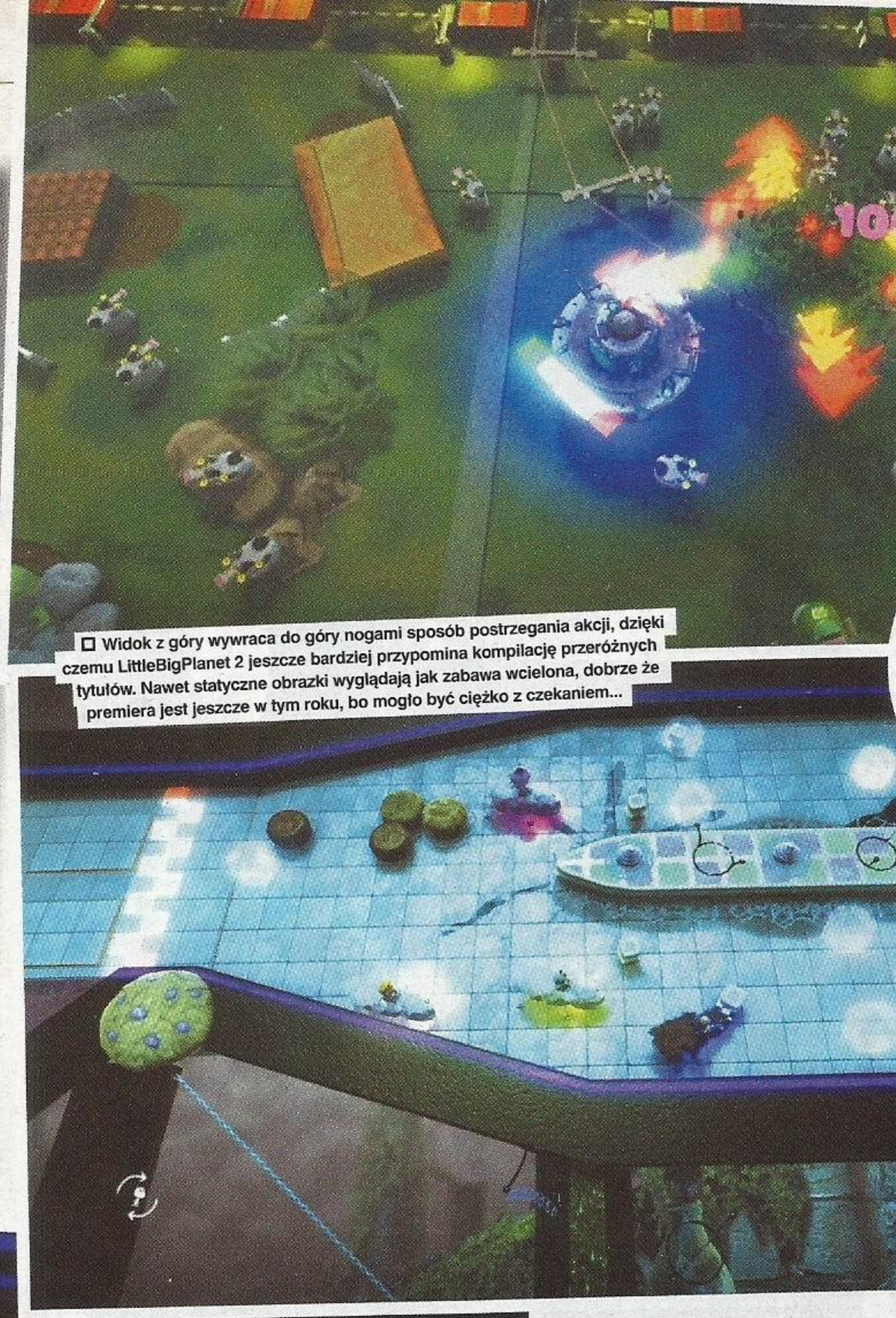
Do premiery zostało kilka miesięcy, dlatego pozwolę sobie na wyliczankę, na co jeszcze liczę w pełnej wersji. Jak najwięcej gadżetów – paintball i linka to zwycięska kombinacja, ale nie obraziłbym się na kilka asów z rękawa, niech wzorem różnorodności dla Media Molecule będzie Super Mario Galaxy 2, gdzie na każdym kroku czeka na gracza coś nowego, a przy tym dopracowanego i grywalnego, jak koleżanki na imprezach. Z niecierpliwością czekam na ogłoszenie przez polski oddział Sony, kogo wytypują do roli narratora, a także czy za przekładem stanie Bartosz Wierzbięta. Kino już ma doczesne miejsce w codziennych cytatach, czas na gry video. Po Ibiszu w Start the Party!, Olbrychskim w ModNation Racers i Lindzie w God of War III, moja wyobraźnia pracuje na najwyższych obrotach. A nawet jeśli bożyszcza telenowel nie znajdą się w LBP2 pamiętajmy, że sami będziemy mogli podkładać głosy. Życzyłbym sobie bardziej przejrzystej wyszukiwarki poziomów, bo aktualnie bardzo ciężko znaleźć te wartościowe w gąszczu cienizny i próbnych projektów. Nie winię graczy, sam pamiętam jak wyglądał mój pierwszy stworzony poziom, którego w dodatku nie dało się ukończyć. Tyle że sequel jeszcze dosadniej promuje ideę „Play. Create. Share", więc wypadałoby przejść do czynów i stworzyć praktyczne rankingi, logiczniejsze tagowanie, czy system polecający następne areny na podstawie tego, w co do tej pory graliśmy. Wymagania nie są zbyt wygórowane, a co najważniejsze – Media Molecule i Sony raczej się z nich wywiążą. Kolejna Gwiazdka z uszytkami? Na to wygląda.







□ REZ wylądował i pozostał na Xbox Live Arcade, ale edytor pozwoli na zrobienie własnej wersji. Pamiętacie osobliwy kontroler do REZa dla pań? To jeszcze tylko przypomnijcie sobie, jak często określa się w potocznych rozmowach kształt Move, a zrozumiecie dlaczego w trakcie pisania tego podpisu, uśmiech nie znikał z mojej twarzy



□ Widok z góry wywraca do góry nogami sposób postrzegania akcji, dzięki czemu LittleBigPlanet 2 jeszcze bardziej przypomina kompilację przeróżnych tytułów. Nawet statyczne obrazki wyglądają jak zabawa wcielona, dobrze że premiera jest jeszcze w tym roku, bo mogło być ciężko z czekaniem...

się do ławek wszelkiej maści. Do zobrazowania nowego gadżetu warto posłużyć się Wormsami, w których ninja rope potrafił w kluczowych momentach przemeblować układ sił. Oczywiście w LittleBigPlanet nikt nie będzie podkładał świętych granatów, ale linka podobnie wyróżni się sporą nieprzewidywalnością, a momentami zaskakującą przydatnością. Można przyssać się nią do innych uszytków, a poziomy będą roić się od fragmentów wykorzystujących nową zabawkę. Pomyślano o multiplayerze i nie ma obaw, że nie będzie wiadomo, kto gdzie się zaczepił – linki są różnokolorowe.

Drugą nowinką będą prawdopodobnie skrzydełka dla postaci, choć na razie pojawiły się tylko na zwiastunie. Trzymam kciuki, zawsze to jakieś urozmaicenie dla klasycznego jetpacka. Masę uwagi autorzy przywiązują do Control Seat (dla ratowania polszczyzny będę posługiwał się zwrotem „gorące krzesło"), czyli stateczków, poprzez które uszytki sprawują kontrolę nad przeróżnymi urządzeniami. Może to być zwykły dźwig przenoszący wielkie kloce drewna, ale nieraz zdarzy się sterować wymyślnym robotem, które wyczyści drogę przed dalszą eksploracją. Czasem będzie możliwe dostanie się wprost do środka machiny i użycie jej niczym karykaturalnego mecha i wiadomo, że gorące krzesła będą gęsto rozsiane po arenach, bo to powód do dumy Media Molecule na wszelkich pokazach. Po premierze „jedynki" pojawiały się głosy, że rozgrywka jest taka sama przez całą grę, teraz nie ma szans, aby taki argument znalazł się w minusach pod naszą recenzją.

Nawet największe zmiany nie usprawiedliwiałyby „dwójki" w tytule, gdyby dotyczyły wyłącznie trybu dla jednego gracza. LittleBigPlanet 2 ma chrapkę zrzucić poprzednika z tronu i przywdziać

☐ Chwytanie się drugiego uszytka w pierwszym LBP było świetnym rozwiązaniem, szczególnie kiedy dyndało się nad przepaścią, a nasza postać nieporadnie majtała nóżkami. Strach myśleć, co się będzie działo przy użyciu klejącej linki, to tylko przedsmak oferowanych możliwości

koronę innowacyjności. Bardzo potrzebną zmianą jest dodanie możliwości decydowania o kadrowaniu poszczególnych ujęć podczas tworzenia własnej historii. Jeśli jeden z uszytków czyta książkę, można w następnej scenie zrobić zbliżenie na jej strony, ustawić kamerę pod odpowiednim kątem i pobawić się w domorosłego Hideo Kojimę. Scenki przerywnikowe zdecydowanie nadawały się do remontu, bo jedyne, co oferowały, to dwa kadry na krzyż i chmurkę z wyskakującym tekstem. Teraz opcji jest dużo więcej, a jedną z ciekawszych wydaje się nagrywanie własnych głosów. Potraktujcie uszytki jako kukiełki, a dostaniecie teatrzyk XXI wieku. Niesamowicie pozytywnie wyglądają zaprezentowane sceny tańca kilkunastu postaci, a autorzy obiecali, że można nagrywać własne sekwencje ruchów i tak zaprogramować małych bohaterów, aby powielali kroki macareny albo wręcz przeciwnie – symulowali wygibasy rodem z polskich wesel. Edytor będzie zawierał masę drobnych, ale cholernie użytecznych ulepszeń – wszelkiego rodzaju naklejki i przedmioty można wreszcie wyświetlić na pełny ekran, a także posegregować względem odcieni, aby nie przekopywać się przez wszystkie w poszukiwaniu fioletowej parówy. Na przykład.

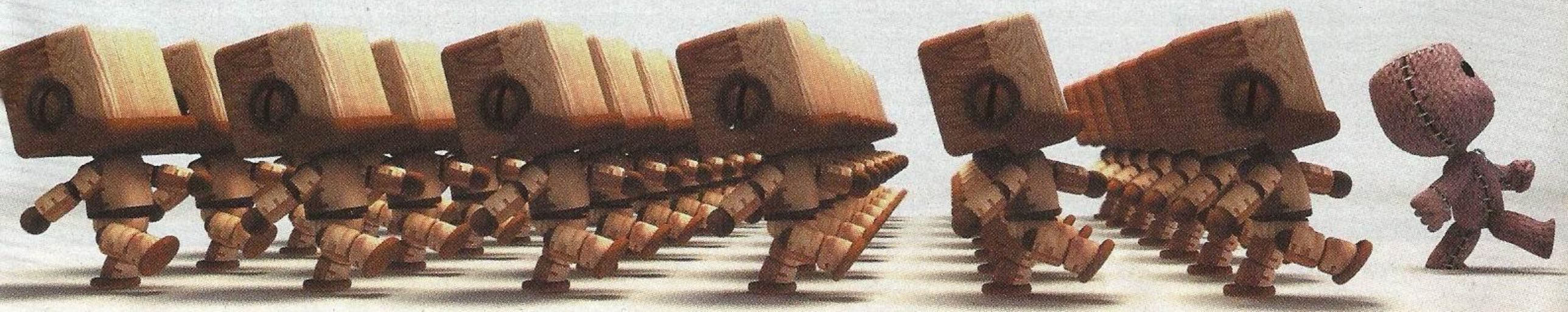
Dodajcie do tego zapowiedziane wsparcie dla PlayStation Move, a zrozumiecie dlaczego po premierze nikt nie będzie chciał wracać do tworzenia poziomów w oryginalnym LBP. Jednak żeby nie było za dobrze, Media Molecule prawdopodobnie nie wykorzystają Move w stu procentach, bo zwyczajnie zbyt późno otrzymali prototypy do developingu. Na pewno w głównym trybie gry znajdą się poziomy, które przejdziemy wywijając dziwaczne figury przed telewizorem, ale wiele wskazuje na to, że najpierw poczekamy na łatkę odblokowującą taką możliwość. Dużą popularnością cieszyły się klony tetrisa albo arkanoida, teraz bez problemu można pokusić się o uszytkową wersję Space Invaders, Bust-A-Move, ale prawdziwą wisienką na torcie są wyścigi kartów. Tym razem nie trzeba uciekać się do dziwacznych sztuczek, Media Molecule zwyczajnie wpisali odpowiednie linijki kodu i tworzenie własnych torów będzie jeszcze łatwiejsze. Rozgrywka w takiej wersji łudząco przypomina Micro Machines, co jest przecież olbrzymią zaletą. Nie sposób nie wspomnieć o sackbotach, czyli uszytkach sterowanych przez konsolę, których właściwości można dowolnie edytować. W jednej chwili uczeszecie je na Jacykowa, wbijecie w ciuszki Lady Gagi i rozkażecie tańczyć, jak słynne na całą Polskę Siostry Bezendu. Oczywiście sackboty mogą także stać się przeciwnikami, bo wszystko zależy od pomysłu twórcy poziomu, a każda z opcji nie leży dalej niż kilka wciśnięć przycisku na padzie.

Zawsze cieszy, kiedy utyskiwania recenzentów i prośby graczy nie trafiają w próżnię, a stają się punktem wyjścia do ulepszania powstających gier. To dlatego zniknie bezużyteczny Pod, z poziomu którego ładowało się kolejne areny, pojawią się platformy poruszające się w głąb ekranu, a nie tylko na boki. Mało? Najwyraźniej nie wspomniałem o zwiększonej liczbie postaci na arenach ani o nowych, bardziej nieobliczalnych trampolinach, czy opcji podglądania na żywo, co porabiają nasi znajomi przebywający akurat w krainie uszytków. Społeczność, jaka wytworzyła się po premierze oryginału, zapowiadane nowości przyjęła z wypiekami na twarzy i w paru bardziej wstydliwych miejscach, więc można bezpiecznie zakładać, że jeszcze więcej osób wsiąknie w twór Media Molecule.

Studia podlegające Sony chętnie dzielą się ze sobą technologiami, ale fakt, że nowe LittleBigPlanet skorzysta z technologii God of War III na pierwszy rzut oka brzmi jak nie do końca przemyślana zagrywka PR-owa. Nic bardziej mylnego, na zbliżeniach widać masę szczegółów – płaczący uszytek w stroju kosmonauty będzie nawet zostawiał łzy wewnątrz hełmu. Zdecydowanie inaczej wygląda dym pojawiający się po zgonie postaci – teraz płynniej rozpływa się w powietrzu i nieobcy mu cel-shading. Ktoś powie, że to tylko nieistotne szczegóły, ale to w nich siedzi i cuchnie diabeł, a właśnie na ich bazie tworzy się rzeczy wielkie. Najlepiej o potencjale LBP2 świadczy fakt, że ostatnio nie było miesiąca, żebym nie pisał czegoś o LittleBigPlanet i za każdym razem ta gra mnie czymś zaskakuje, za każdym razem znajduję w niej coś nowego. Uszytki po prostu rządzą! // **gnz**

Studia podlegające Sony chętnie dzielą się ze sobą technologiami, ale fakt, że LBP2 skorzysta z technologii God of War III, brzmi jak nieprzemyślana zagrywka PR-owa

***A Mark Wahlberg byłby dumny z takiego tytułu.**



DEKALOG FANBOJA

Lato powoli dobiega końca, gawiedź po urlopach, część już w szkole i tylko studenciny szwendają się jeszcze po górach, lecz mimo to pozwoliłem sobie w tym miesiącu na nieco lżejszy temat. Zamiast filozofować na temat designu gier, jak przed rokiem z okładem, spróbuję karkołomnego połączenia starych, znanych list prikazów i zakazów, z naszym najlepszym na świecie hobby. Listę, którą mam na myśli, parę tysięcy lat temu nosił po górach pewien brodacz, a że wykuta była na kamiennych tablicach, to zadanie miał chłop niełatwe. Mamy hi-tech XXI pierwszy wiek, więc Wy męczyć się nie musicie i tekst otrzymujecie na leciutkim papierze. Wiem, wiem, nie trzeba dziękować. Zapraszam na niebezpieczną wycieczkę w rejony, które mogą nie spodobać się agresywnemu towarzystwu z Krakowskiego Przedmieścia.

Czym jest fanboj – większość wie (niektórzy nawet z lustra). Dzisiaj skupimy się jednak na fanboju z krwi i kości, fanboju właściwym i treściwym, człowieku, który ma coś do powiedzenia i mówi to niezależnie, czy po stronie słuchaczy ma zebraną gawiedź, czy stosik cegieł. Bo taki jest twardy. Nie zależy mu na zwykłych przepychankach w sieci, zależy mu na sławieniu dobrego imienia sprzętu, na który było go akurat stać, lub który ukochał z jakichś innych, nie mniej istotnych powodów. Mówię to, żebyśmy mieli jasność, gdzie kończy się szlachetna walka o dobro tego, co stoi pod naszym telewizorem, gdzie zaś zaczyna paskudny, powszechny trollizm. Używam tutaj dość mocnego słowa – walka – jakby chodziło o coś niesamowicie ważnego. Sam nie do końca to rozumiem, ale rzeczywiście to musi być istotna sprawa, sądząc po tym, co różni tacy wypisują po forach, pod artykułami, na portalach i gdziekolwiek jeszcze trafią. I z jakim zacietrzewieniem to robią! Jakby od sieciowego czczenia konsoli zależało zdrowie styków jej lub właściciela. Jakby nawracanie niewiernych i zaganianie ich pod sztandar z odpowiednim logo zapewnić mogło życie wieczne płytek z grami, a pokonanie kolejnego forumowego oponenta miało uchronić konsolę od Czerwonego Kręgu Śmierci. Czy tam innej dolegliwości, wybaczcie fanboizm, ale... A co tam. Klocek, klocek, uber alles!

Jak mawiał pewien znany polityk, mężczyznę poznaje się nie po tym jak zaczyna, ale po tym jak kończy. Niby racja, ale jestem zdania, że to, co się robi w trakcie, też jest istotne. Właściwie chyba najważniejsze. Tak czy siak, znany, lubiany i niemalże w całości przestrzegany Dekalog przerobiłem tak, aby służył za poradnik dla wojującego fanboja. Dzięki zgromadzonym tutaj poradom Twoja walka o dobro firm mających ją (tę walkę) w zadzie nabierze honoru oraz zyska glanc niczym oficerskie g... err, buty. Co więcej, w perspektywie dłuższej kampanii, nie zaś pojedynczych potyczek, walka ta stanie się o wiele skuteczniejsza. Stosując się do tych zasad nie tylko osiągnięcie zwycięstwo, ale zdobędziecie respekt, kobiety i kilka stad wielbłądów. Same plusy dodatnie. O czym więc należy pamiętać, gdy chwyta się za oręż na sprzętowej krucjacie?

Nie będziesz miał konsoli cudzych przede mną. No, to są z całą pewnością podstawy. Aby żołnierz w wojnach konsolowych wypadł przekonywująco, musi być wierny sztandarowi, pod którym wali w klawisze klawiatury. Oczywiście, nie pisze na konsoli, bo przyjemniej jest pochlastać się szarym mydłem niż stworzyć na padzie tekst dłuższy od „nie mam h/s", ale komputer traktuje jako podłość konieczną i nic więcej, jak okno na świat. Piecyk służy zatem głównie jako tuba propagandowa Jedynej Słusznej Konsoli oraz jako centrum wywiadowcze sztabu bojowego fanboja. Grać na tym nie przystoi – bo przecież to nic poza ciągłym inwestowaniem w podzespoły i ściąganiem patcha za patchem, że o garbie rosnącym od modlenia się nad myszką nie wspomnę. Inne konsole? Może jako materiał porównawczy, bo jak mawiał Sun Tzu, wroga trzeba dobrze znać. Prawdziwy fanboj nie wpuści jednak wroga pod telewizor. Obejrzy go co najwyżej w supermarkecie albo u kumpla i na tej podstawie opracuje niezbite argumenty, że dany sprzęt to crap. Gdyby kupił konsolę inną niż tą, której logo ma wytatuowane na pośladzie, zagłosowałby portfelem i stracił wiarygodność. Lepiej więc nie kupować. Albo się tym zbytnio nie chwalić.

Nie będziesz brał imienia konsoli twej nadaremno. Nie godzi się przecież wycierać gęby imieniem cielca, którego czcimy. Dlatego prawdziwy fanboj musi dbać o to, by nie rzucać słów na wiatr. Każdy post, każdy cios w bitwie o słuszną sprawę poparty być musi konkretnymi argumentami. Inaczej pozycja bojownika zostanie zdegradowana do zwykłego trolla lub, o zgrozo, idioty, któremu w czaszce grzechocą tylko mózg wielkości groszka i nazwa ukochanego sprzętu. Nie warto też nadawać rybkom imion w stylu Xbox albo PS3, choć „Czarnula" dla kota ma już jakiś urok.

Pamiętaj, abyś dzień święty święcił. Wszelkie konferencje producentów sprzętu i gier, targi elektronicznej rozgrywki i turnieje kultowych tytułów to dla fanboja rzecz święta. Dobry żołnierz musi być na bieżąco ze wszystkimi wydarzeniami w branży, a już z całą pewnością z tymi, które dotyczą jego sprzętu. Jeżeli nie odliczasz sekund do rozpoczęcia internetowej transmisji z „konfy" swojej ukochanej firmy i jeżeli podczas tego odliczania nie siedzisz w odświętnym wdzianku i nie ściskasz w prawicy torby z po-

pkornem, nie możesz nazywać się prawdziwym fanbojem. Z drugiej manki, czasem fanboj musi udowodnić, że ma również życie poza konsolą i grami, że szanuje potrzeby swojej rodziny i że latem wychodzi z domu. Niekiedy. Ten przykry (acz konieczny) fortel, wielce podbija wiarygodność sieciowych wojowników, zdejmując z nich haniebną łatkę zaślepionych fanatyków i noliferów.

Czcij ojca swego i matkę swoją. I nie podnoś na nich ręki, bo ci procesor uschnie. Korporacji, która wyprodukowała dany sprzęt, i jej światłemu prezesowi, fanboj kompletny winien jest dozgonny szacunek i poważanie. Nawet wtedy, gdy strategia firmy jest jak chorągiewka na wietrze, doświadczony żołnierz robi dobrą minę do złej gry. Matczyny koncern robił sobie kiedyś jaja z ruchowych kontrolerów, a dziś sam goni za liderem ze swoimi magicznymi pałeczkami? „To w żadnym razie nie jest plagiat ani tym bardziej przyznanie się do porażki!", huknąć powinien dzielny fanboj. Dalej powinien zaś rozwinąć jakiś technologiczny bełkot, żeby nie łamać drugiego przykazania i zasiać zwątpienie w szeregach niewiernych szyderców. Na zakończenie – fanboj powinien pisać dobrze o wszelakich konferencjach rodzimej korporacji. Jeżeli zaś dobrze pisać zwyczajnie się nie da (nie skazując się na wieczne potępienie za stek łgarstw w żywe oczy), należy błyskawicznie wyprzedzić uderzenie i rozpocząć jazdę po konkurencji.

Nie zabijaj. Faktem powszechnie znanym jest, iż każda wojna wymaga ofiar. Wojna konsolowa nie jest jednak zwykłą wojną – to konflikt ideologiczny. Celem każdego efektywnego fanboja powinno być nie posyłanie do piachu wyznawców wrogiego obozu, tylko przeciągnięcie ich na własną stronę. Oczywiście nie chodzi mi o dosłowne pakowanie fanbojów z drugiej strony barykady do sosnowych skrzynek, co to, to nie. Myślę raczej o brutalnym zatykaniu ich dziobów przez banowanie, edytowanie postów czy niszczenie rozmówcy argumentami o jego mamie. Prawdziwy fanboj nie może też „zabić" dyskusji, wycofując się z niej bez walki. Każdą, absolutnie każdą potyczkę trzeba starać się wygrać!

Nie cudzołóż. Proste – musisz być wierny swojemu systemowi i nie szlajać się po innych konsolach. Dotyczy to zarówno zachowania, jak i myśli: jeżeli podoba Ci się jakiś pomysł konkurencji – najlepiej to przemilcz i zmień temat. Prawdziwy fanboj nie splami się wychwalaniem sprzętu przeciwników, słusznie zauważając, że umysł otwarty jest podatny na herezję.

Nie kradnij. Nie przerabiaj konsoli i nie graj w kopie zapasowe, bo godzi to w przykazanie czwarte. Poza tym, ile warte są argumenty człowieka, który jakości produktów matczynej korporacji i wydawanych na nich gier nie poświadcza własnym portfelem? Lub portfelem rodziców? Żadna. Przeto powiadam Wam, popierajcie swój sztandar nie tylko słowem, lecz także i czynem.

Nie mów fałszywego świadectwa przeciw bliźniemu twemu. Jak już

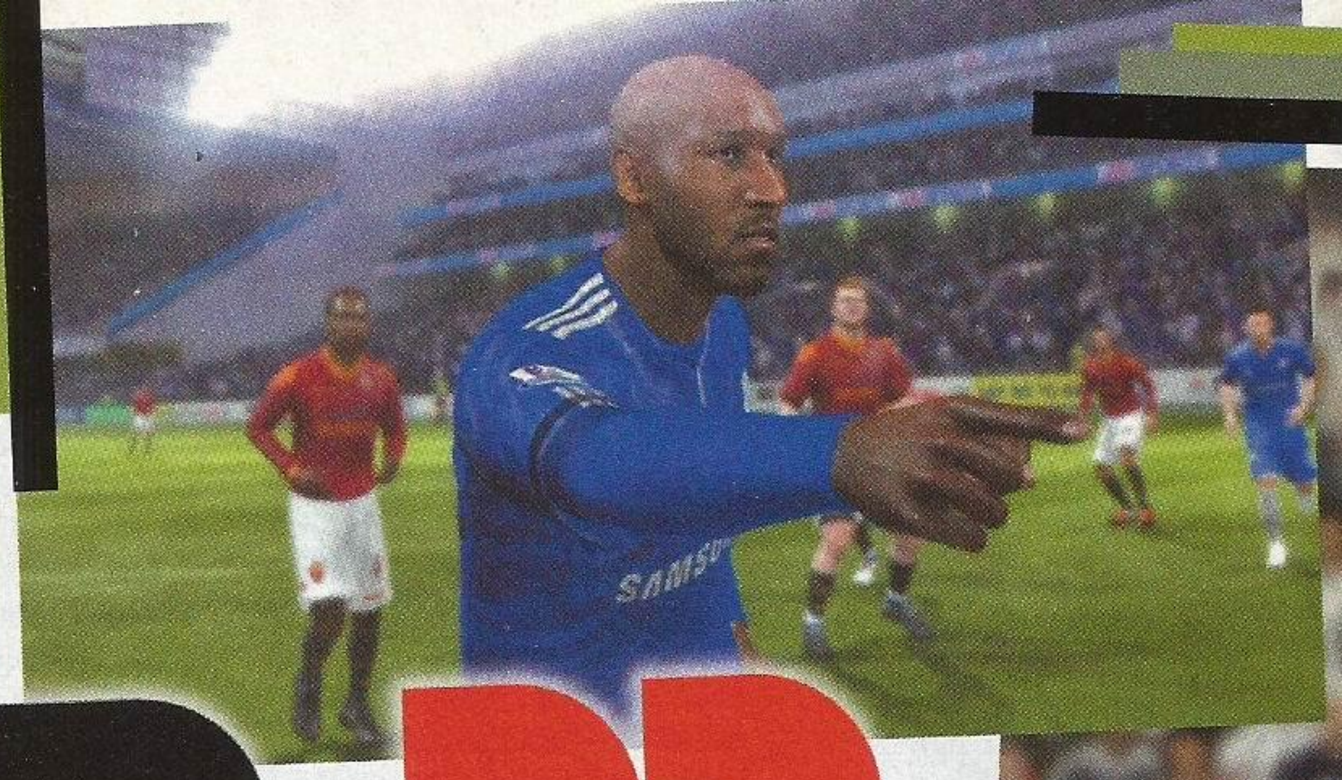
Nawet jeżeli kontroler konkurencji jest wygodniejszy niż ten, który od lat ściskasz w dłoniach, nie znaczy to, że jest lepszy. Rodzimy pad jest z pewnością bardziej ekonomiczny, ma większy zasięg, żre mniej baterii, nie laguje i tak dalej

pewnie zauważyliście, w wojnie ideologicznej respekt jest równie istotny, co czaszka zamknięta na argumenty przeciwników. Nie ma nic gorszego dla wojującego fanboja niż zbłaźnienie się w sieciowej społeczności serią kłamstw i wynikająca z tego utrata wiarygodności i respektu. Nie warto więc pogrążać się zmyślonymi faktami i opowieściami wyciągniętymi z nosa, chyba że pochodzą one wprost od producenta. Wtedy takie kity wierny bojownik winien radośnie wciskać ile wlezie, w razie potrzeby umywając od tego wszystkiego ręce lub chwilowo kamuflując się na Greka. W greckim przebraniu trzeba odczekać chwilę, aż sprawa przyschnie, a potem przyjąć strategię odwracania kota ogonem. Powtarzam jednak – żadnych kłamstw, bo z tych wyplątać się jest trudno. Koncern zaś ze swoich ściem wybroni się na pewno, już nie takie rendery były gameplayem nazywane.

Nie pożądaj żony bliźniego swego. Każdy z wielkich koncernów produkujących konsole ma jakieś wewnętrzne ekipy developerów. Każda z konsol więc, siłą rzeczy, ma swój własny garnitur ekskluzywnych tytułów. Takie studia i gry to coś w stylu partnerów życiowych koncernów, ying do ich yang, cukier do ich kawy, wisienka na ich torcie... I dalej w ten deseń, szeregowemu fanbojowi trzeba jednak wiedzieć tylko tyle, że małżonki wrogich koncernów są rozgarnięte jak kupa liści, a ich potomstwo atrakcyjne niczym zezowaty szympans. Rozjechany szesnastokołowcem (bo źle ocenił odległość). Co innego zaś partnerzy naszej firmy, hoho, o nich i ich produktach trzeba wiedzieć jak najwięcej, by móc co do piksela odmalować obraz ich geniuszu.

Ani żadnej rzeczy, która jego jest. Nawet jeżeli kontroler konkurencji jest wygodniejszy niż ten, który od lat ściskasz w dłoniach, nie znaczy to, że jest lepszy. Rodzimy pad jest z pewnością bardziej ekonomiczny, ma większy zasięg, żre mniej baterii, nie laguje i tak dalej. Na pewno COŚ ma lepsze, prawdziwemu fanbojowi pozostaje tylko wbić sobie do głowy, że to COŚ jest absolutnie najważniejszą cechą kontrolera. Można też stwierdzić kąśliwie, że gracze z przeciwnych obozów mają po prostu koślawe łapy, co wynika, być może, ze zbyt małej puli genów lub czegoś podobnego. Z tym argumentem należy jednak uważać, bo może zakończyć dyskusję (być może również i ciosem takiego przeszczepu, więc lepiej sza). To samo tyczy się pozostałych akcesoriów do konsol, od wynalazków pokroju ciśnieniomierza po formaty zapisu danych. Twoja Konsola wszystko to ma lepsze, nie ma więc sensu spoglądać z zazdrością na trawnik sąsiada. Zachowaj chłodny, zamknięty umysł i nie zwiększaj dystansu do swojego sprzętu – najlepiej tuląc go pod pachą lub zastępując nim w nocy poduszkę. Albo coś innego.

Oto i cała wiedza, którą na temat poprawnego fanboizmu udało mi się zebrać przez lata nurkowania w internecie. W dodatku obleczona w obrazoburczą analogię, która jest ostatnio w naszym kraju bardzo trendi. Jako że nic lepszego nie mogło Was spotkać, mam nadzieję iż zaczniecie się do powyższych porad bez zastanowienia stosować i uniknięcie tym samym sklasyfikowania jako nic nie znaczące trolle sieciowe. Skończycie aż o oczko wyżej! Możecie też to wszystko potraktować z przymrużeniem oka, to Wasz wybór. Zupełnie jak ten, którego dokonaliście jakiś czas temu w sklepie, kupując swoją konsolę. I jak ten, którego dokonali Wasi rozmówcy... //sasori



FIFA 11

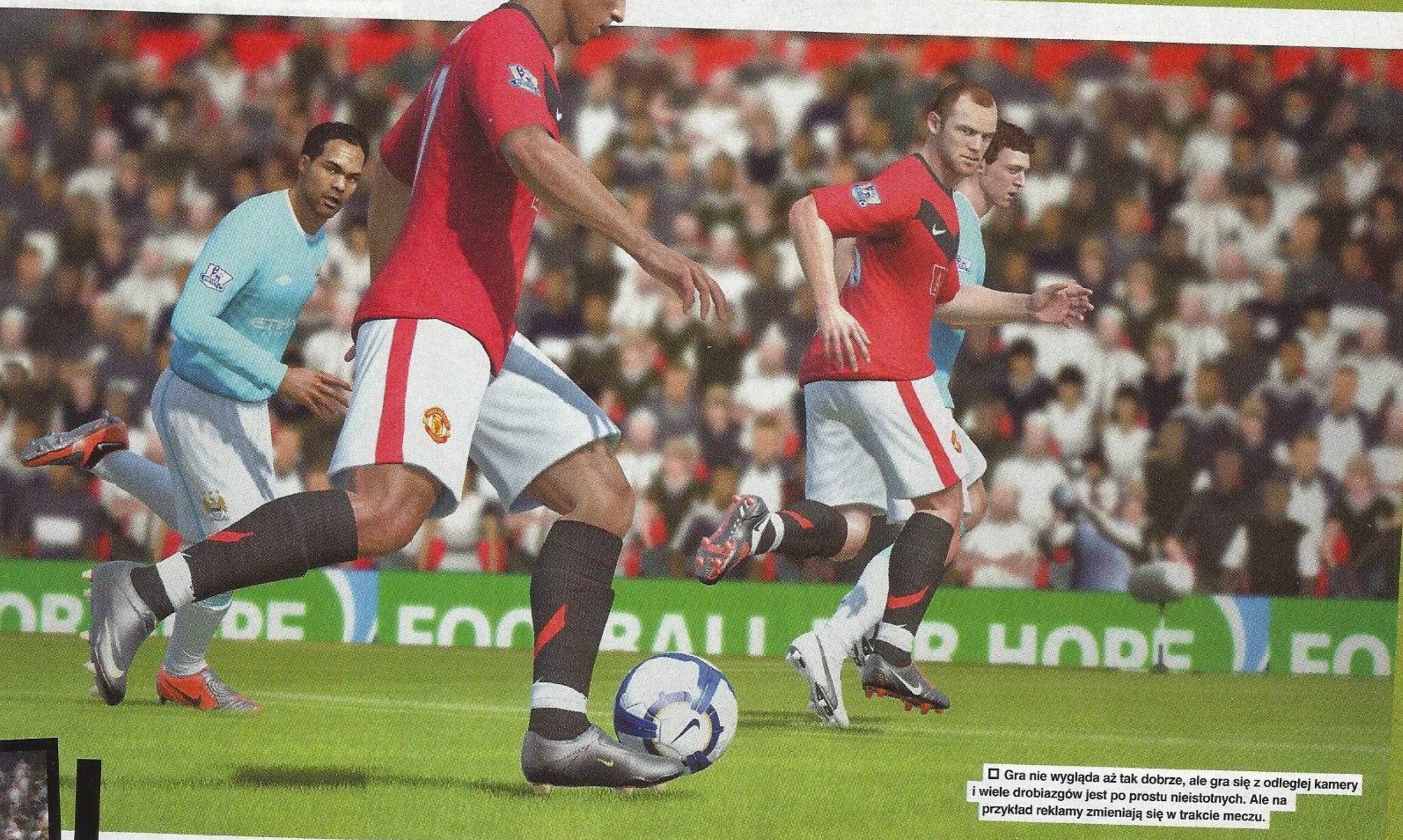
JEŻELI EA SPORTS DOSZLIFUJE KILKA DROBIAZGÓW ZNÓW BĘDZIE TO NAJLEPSZA GRA PIŁKARSKA NA RYNKU

W tym roku EA Sports karty trzyma wyjątkowo blisko orderów i niezbyt chętnie pokazuje, co nowego znajdziemy w FIFA 11. Owszem, Mielu już w maju był w Vancouver w siedzibie EA Sports i ogrywał wczesną wersję, ale to było dość niezobowiązujące kopanie piłeczki, nawet jeszcze nie mecz towarzyski. W lipcu ekipa FIFA 11 zjechała do Warszawy, gdzie na nowym, pięknym, choć jeszcze niedokończonym stadionie Legii, pozwolono pograć dziennikarzom we wczesną wersję gry, a także postawiono Matiego Borka w dość kłopotliwej sytuacji ;-) Ale tak naprawdę najwięcej mowy było o systemie gry, o zindywidualizowaniu graczy poprzez system Personality+, o tym, dlaczego niektórzy gracze strzelają lepiej, a inni gorzej; dlaczego niektóre zagrania są niedostępne dla naszych ekstraklasowych kopaczy i dlaczego podanie z pierwszej piłki jest takie trudne. Ale oprócz tego w zasadzie nie dowiedzieliśmy się niczego o nowych trybach gry czy innych zmianach.

Miesiąc później na gamescomie EA odsłoniło kolejny kawałeczek układanki – opcję gry 11 na 11, czyli możliwość wcielenia się w kolesia, który ma najtrudniejszą robotę na boisku. Dudka, Boruca, Kuszczaka, Fabiańskiego, Szczęsnego, Załuskę... Mały offtopic – wygląda na to, że polska piłka bramkarzami stoi. Czemu? Bo nikt w naszym kraju nie potrafi uczyć gry zespołowej i taktyki, a bramkarz akurat jest największą indywidualnością na boisku. No ale to temat na zupełnie inne łamy. Do bramkarzy wrócimy już niedługo.

Po gamescomie pojawiły się kolejne informacje, z których coraz wyraźniej wynika, że FIFA 11 stoi pod znakiem innowacji oraz zmian. Część podyktowana jest koniecznością naprawienia tego, co mimo wszystko okazało się trochę zepsute. Pomimo wysokich ocen, jakie początkowo dostawała FIFA 10, dość szybko wyszły na jaw liczne bugi i niedociągnięcia w trybach, na które początkowo nie zwraca się specjalnie uwagi, grając mecze towarzyskie lub w sieci. Mowa o karierze, czy to menedżerskiej, czy to zawodniczej w Be A Pro czy też po naszemu – Zostań gwiazdą. Występowały problemy z save'owaniem, z transferami, z wynikami meczów, ocenami występów graczy... Okazało się, że o ile podstawy w postaci świetnego silnika samej rozgrywki meczowej są okej, tak głębiej czai się sporo niedoróbek. David Rutter i spółka wzięli sobie do serca narzekania graczy i zrobili rzecz najprostszą – inaczej tryby kariery ponazywali... No dobra, bez żartów.

□ Pomarańczowa piłka? Nic dziwnego, modeli jest istne zatrzęsienie. Używaliśmy jej dlatego, że gra sama nie dobiera piłki do pogody, a od grania białą gałą na śniegu bolą oczy



☐ Gra nie wygląda aż tak dobrze, ale gra się z odległej kamery i wiele drobiazgów jest po prostu nieistotnych. Ale na przykład reklamy zmieniają się w trakcie meczu.

Owszem, rzeczywiście nastąpiło przemianowanie, ale wygląda na to, że poszły za tym także głębsze zmiany.

Twórcy FIFA doszli najwyraźniej do wniosku, że więcej niekoniecznie znaczy lepiej i zamiast oddzielnych trybów kariery, wrócili od pomysłu z jednym, ale za to takim, który można dostosować do własnych oczekiwań. W FIFA 10 w Be A Pro gracz nie miał nic do powiedzenia pod względem taktyki czy składu i musiał cierpliwie znosić fanaberie konsoli. I o ile jest to realistyczne, bo piłkarze też muszą się godzić z decyzjami trenerów, to jednak w grze konsolowej nikt im nie płaci, a nawet wprost przeciwnie. Stąd też w FIFA 11 można wybrać jedną z trzech dróg kariery – bycie zawodnikiem, czyli tak samo, jak w Be A Pro trzeba grą przekonać do siebie trenera, ale w nagrodę po długiej karierze i zawieszeniu butów na kołku można zostać trenerem. Oczywiście w menedżera klubu da się też wcielić od razu i samemu decydować o taktyce oraz transferach bez przepychania się ze spoconymi facetami w pogoni za świńskim pęcherzem. Najfajniejszą opcją wydaje się być grający trener, który łączy zalety obu powyższych nie zdradzając żadnych wad.

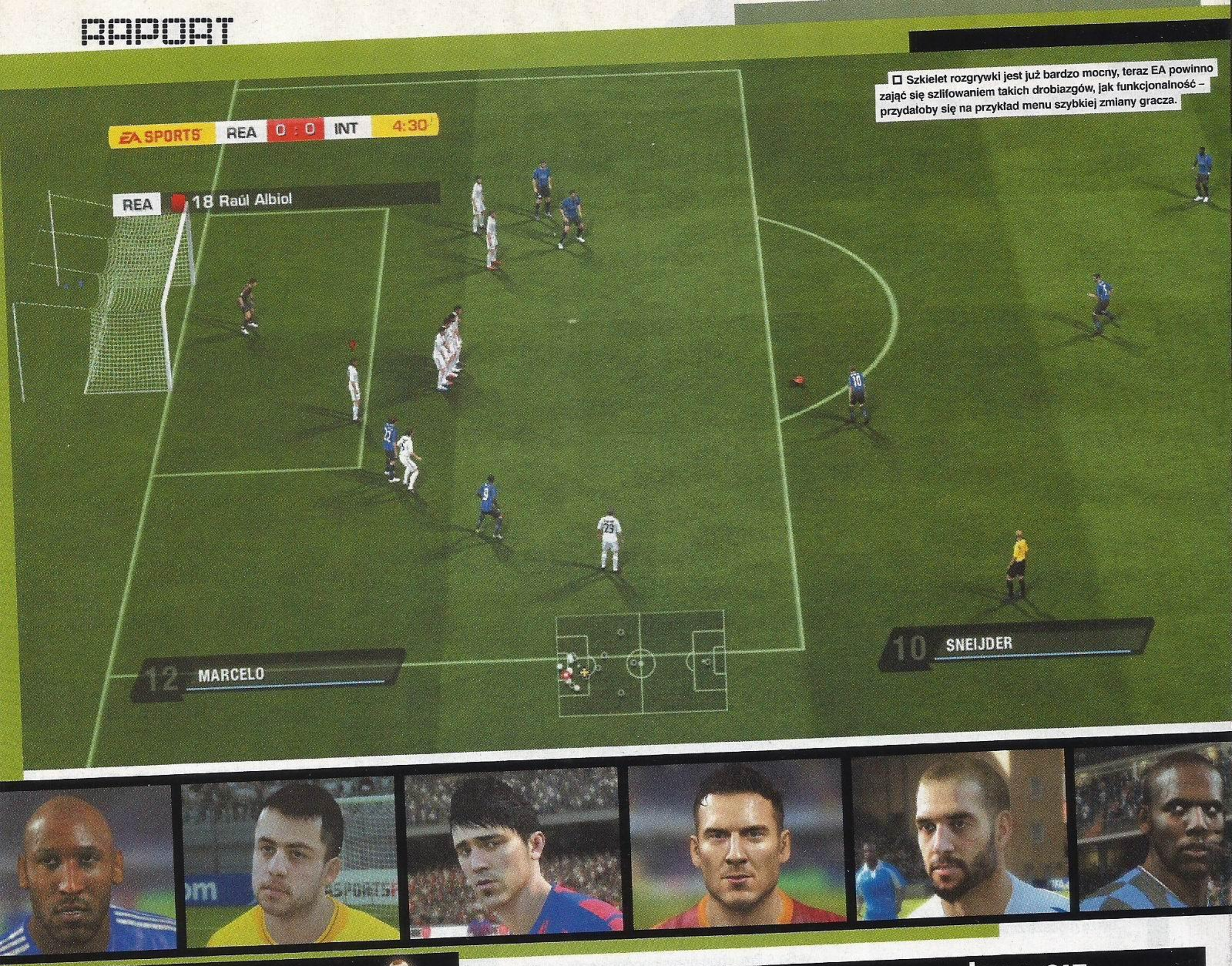
Może poza taką, że stworzony gracz zawsze będzie pupilkiem trenera, hehe.

Kariera piłkarza będzie analogiczna, jak w Be A Pro, choć prawdopodobnie zmniejszy się ilość spotkań towarzyskich, które były plagą tego trybu i opartego na podobnych zasadach Captain Your Country w 2010 FIFA World Cup. Najgorsze było to, że nawet po dobrym meczu towarzyskim można było nie znaleźć się w kadrze na spotkanie o punkty. Mam też nadzieję, że przemodelowany zostanie sposób oceniania poczynań gracza na boisku. Zbyt często zdarzało się, że jedno niecelne, kompletnie nieistotne podanie obniżało ocenę bardziej, niż asysta czy gol ją podbijała. Poza tym system kompletnie nie radził sobie ze zmianami zawodników – rezerwowy „zawłaszczał" ocenę gracza, którego zastąpił, a ten, choćby nawet ustrzelił hat tricka, zostawał z niczym. Oby te niedoróbki zostały poprawione, bo nie przystoją w produkcie tej klasy.

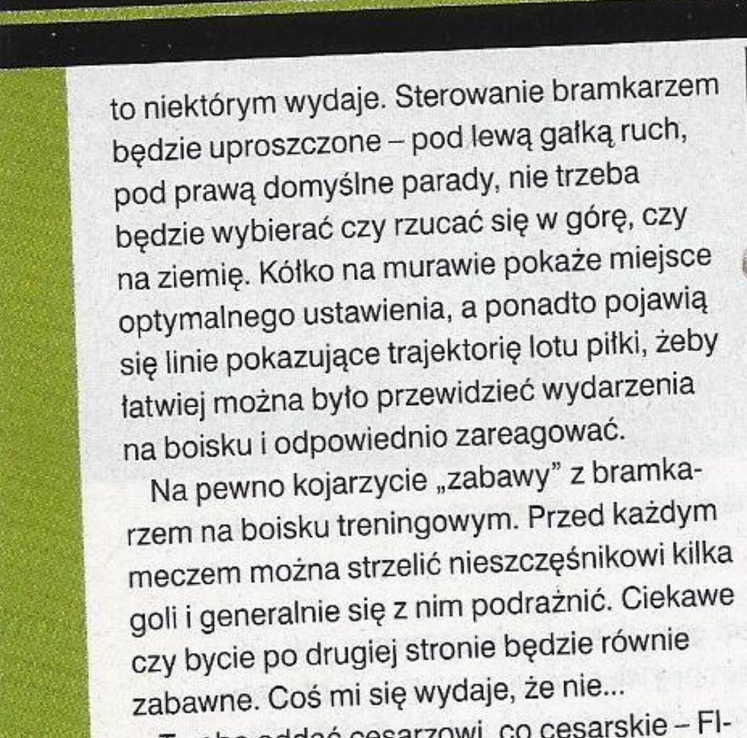
O trenerze nie ma się co specjalnie rozpisywać, wiadomo że będzie zajmował się zarządzaniem klubem, sprowadzaniem i oddawaniem zawodników, a przede wszystkim będzie odpowiedzialny za wynik przed wymagającymi włodarzami klubu. Pod tym względem o wiele łatwiej będzie miał grający

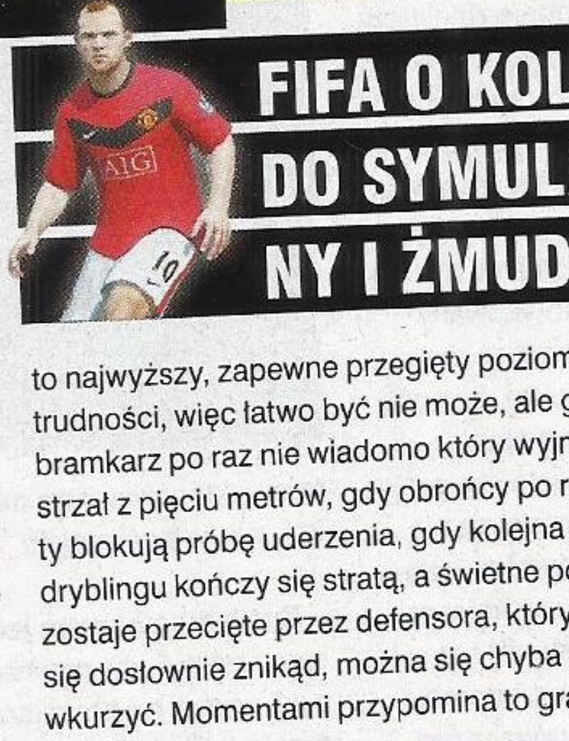
trener, który własnym manualem i skillem wpłynie na wyniki zespołu i uratuje swój stołek.

Bycie bramkarzem jest gorsze niż bycie saperem. Jak się saper pomyli, ma przynajmniej wieczny odpoczynek w pakiecie, a jak pomyli się bramkarz to na łeb zwalają mu się całe media świata, a filmiki pokazywane są na okrągło we wszystkich telewizjach, a co gorsza na YT w komentarzach każdy twierdzi, że spisałby się lepiej. Współczuję bramkarzom i z tej empatii płynie chęć sprawdzenia się w tej roli, co FIFA 11 zaoferuje jako pierwsza gra na świecie. Tradycja podwórkowa mówi, że na bramce stoją największe lamusy i zapewne ta pozycja nie będzie cieszyła się wielkim powodzeniem, ale mimo to pomysł jest intrygujący. Poza tym po raz kolejny FIFA będzie miała aspekt edukacyjny i udowodni, że bycie bramkarzem wcale nie jest takie łatwe, jak się



☐ Szkielet rozgrywki jest już bardzo mocny, teraz EA powinno zająć się szlifowaniem takich drobiazgów, jak funkcjonalność – przydałoby się na przykład menu szybkiej zmiany gracza.





FIFA O KOLEJNY WAŻNY KROK ZBLIŻYŁA SIĘ DO SYMULACJI. ATAK POZYCYJNY JEST TRUDNY I ŻMUDNY, ZA TO KONTRY ZABÓJCZE

to niektórym wydaje. Sterowanie bramkarzem będzie uproszczone – pod lewą gałką ruch, pod prawą domyślne parady, nie trzeba będzie wybierać czy rzucać się w górę, czy na ziemię. Kółko na murawie pokaże miejsce optymalnego ustawienia, a ponadto pojawią się linie pokazujące trajektorię lotu piłki, żeby łatwiej można było przewidzieć wydarzenia na boisku i odpowiednio zareagować.

Na pewno kojarzycie „zabawy" z bramkarzem na boisku treningowym. Przed każdym meczem można strzelić nieszczęśnikowi kilka goli i generalnie się z nim podrażnić. Ciekawe czy bycie po drugiej stronie będzie równie zabawne. Coś mi się wydaje, że nie...

Trzeba oddać cesarzowi, co cesarskie – FIFA jest pierwszą grą piłkarską, która rzeczywiście umożliwi grę 11 na 11 w sieci, co jeszcze kilka lat temu było w strefie marzeń. Oczywiście niełatwo będzie znaleźć jednocześnie aż 22 chętnych do zabawy, tym niemniej FIFA 11 zapisze się w historii gier w ogóle, a w szczególności wirtualnej piłki nożnej.

Wiem, że to wczesna wersja i powinienem spoglądać na nią przez palce, ale jakoś muszę wyładować złość i frustrację. Na poziomie Legendary konsola jest przeciwnikiem nieprawdopodobnie niewdzięcznym, żeby nie powiedzieć upierdliwym. Owszem, to najwyższy, zapewne przegięty poziom trudności, więc łatwo być nie może, ale gdy bramkarz po raz nie wiadomo który wyjmuje strzał z pięciu metrów, gdy obrońcy po raz enty blokują próbę uderzenia, gdy kolejna próba dryblingu kończy się stratą, a świetne podanie zostaje przecięte przez defensora, który wziął się dosłownie znikąd, można się chyba nieco wkurzyć. Momentami przypomina to granie przeciwko obronie Interu za Mourinho i wydaje się, że po prostu bramki strzelić się nie da. Na szczęście w ataku konsola nie jest aż tak dobra, jak Barcelona, ale i tak można dopatrzeć się niedoróbek. Na jedną z nich Mielu poskarżył się producentowi Davidowi Rutterowi gry podczas gamescomu...

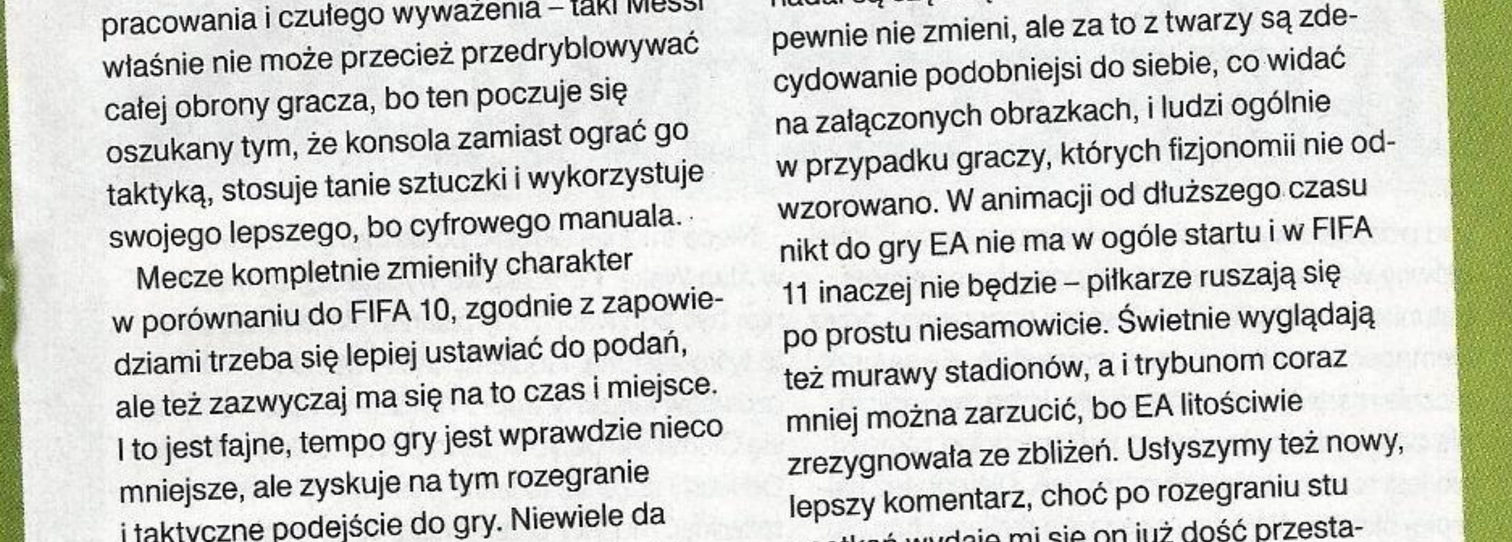
Jedną z zalet FIFA 11 ma być Personality+, czyli to, że gracze naprawdę używają swoich

zdolności podczas gry, a zwłaszcza sztuczek i zwodów. I wszystko pięknie, tyle że we wczesnej wersji niektórzy po prostu nie mogą się opanować. Defensywni pomocnicy nie atakowani kręcą rulety niczym Zidane i potrafią głupio piłkę stracić, a wielcy napastnicy, którzy powinni wystawiać się do główek, nagle odkrywają w sobie Messiego i mijają po kilku zawodników, gdy z kolei sam Messi prawie w ogóle nie ma na dryblingi ochoty. Ewidentnie ten element wymaga jeszcze dopracowania i czułego wyważenia – taki Messi właśnie nie może przecież przedryblowywać całej obrony gracza, bo ten poczuje się oszukany tym, że konsola zamiast ograć go taktyką, stosuje tanie sztuczki i wykorzystuje swojego lepszego, bo cyfrowego manuala.

Mecze kompletnie zmieniły charakter w porównaniu do FIFA 10, zgodnie z zapowiedziami trzeba się lepiej ustawiać do podań, ale też zazwyczaj ma się na to czas i miejsce. I to jest fajne, tempo gry jest wprawdzie nieco mniejsze, ale zyskuje na tym rozegranie i taktyczne podejście do gry. Niewiele da się tu ugrać na aferę, w ataku pozycyjnym trzeba cierpliwie rozmontowywać obronę przeciwnika, próbować raz z jednej strony, raz z drugiej, a najmniejsza niedokładność kończy się stratą. Co może nie spodobać się graczom początkującym – wygląda na to, że FIFA 11 nie będzie specjalnie przystępna. No chyba, że to się jeszcze zmieni. Tak czy inaczej trzeba kombinować podczas gry, zespołu i umiejętności piłkarzy. Arsenalem gra się płynnie, a gracze sprawnie wychodzą na pozycję, ale podczas rozgrywania spotkań losowymi ekipami zdarzało mi się trafić na drużyny, które w ogóle nie myślały o ataku i zajmowały się głównie staniem, co wprawdzie pozwalało na podawanie piłki między graczami, ale jakoś nie przybliżało do bramki.

Będzie lepiej, a nawet bardzo dobrze. FIFA 11 wyładniała. Wprawdzie koszulki nadal są częścią ciała zawodników i to już się pewnie nie zmieni, ale za to z twarzy są zdecydowanie podobniejsi do siebie, co widać na załączonych obrazkach, i ludzi ogólnie w przypadku graczy, których fizjonomii nie odwzorowano. W animacji od dłuższego czasu nikt do gry EA nie ma w ogóle startu i w FIFA 11 inaczej nie będzie – piłkarze ruszają się po prostu niesamowicie. Świetnie wyglądają też murawy stadionów, a i trybunom coraz mniej można zarzucić, bo EA litościwie zrezygnowała ze zbliżeń. Usłyszymy też nowy, lepszy komentarz, choć po rozegraniu stu spotkań wydaje mi się on już dość przestarzały, ale na pewno nabierze świeżości w wydaniu Włodzimierza Szaranowicza i Dariusza Szpakowskiego. Oczywiście FIFA 11 będzie zlokalizowana, a na okładce polskiej wersji zobaczymy twarz Jakuba Błaszczykowskiego.

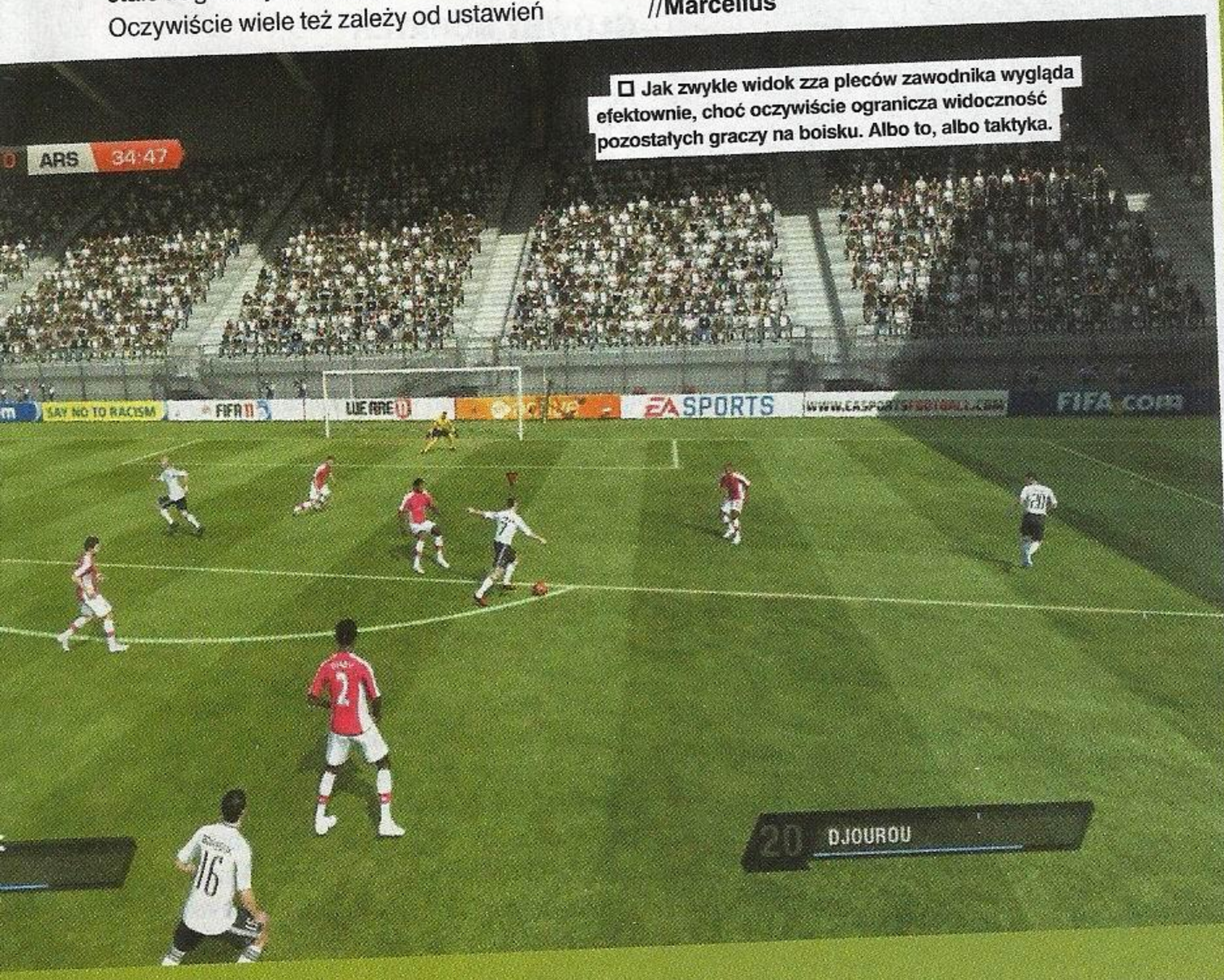
Premiera gry wyznaczona została na pierwszy dzień października, w kolejnym numerze oczekujcie obszernej recenzji. Ze swej strony



czasami najszybsze rozwiązanie wcale nie jest najlepsze, a jedne „kółeczko" rozgrywającym pozwala kolegom wyjść na dogodne pozycje.

Z powyższego wynika, że FIFA o kolejny krok zbliżyła się do symulacji. Atak pozycyjny jest trudny i żmudny, kontry zabójcze, stałe fragmenty dość nieprzewidywalne. Oczywiście wiele też zależy od ustawień pragnę jednak dodać, że gra powinna pojawić się przynajmniej miesiąc wcześniej, niż tradycja nakazuje, zwłaszcza że w tym roku EA podpisało umowę z angielską Premier League i na angielskich stadionach wprost roi się od napisów reklam i hasła reklamowego We are 11. Zaostrzanie apetytu?

//Marcellus



□ Jak zwykle widok zza pleców zawodnika wygląda efektownie, choć oczywiście ogranicza widoczność pozostałych graczy na boisku. Albo to, albo taktyka.

CREATION NATION

Nowe centrum edycji, zwane Creation Center, może okazać się przełomem na skalę światową. Jeszcze nikt nigdy nie wpadł na pomysł takiej integracji gry z internetem. Wprawdzie w grze jest dostępny edytor o podstawowych funkcjonalnościach – można stworzyć swego gracza do trybu kariery, a także pogmerać przy składach drużyn (przenoszenie graczy z jednej ekipy do drugiej jest bardzo łatwe – szybko przeniosłem np. Boruca do Fiorentiny, w pełnej wersji oczywiście Artur będzie już w ekipie z miasta Ezio Auditore da Firenze), ale jakoś nie wyobrażam sobie stworzenia w nim pełnego składu swojej wymyślonej ekipy. Zwłaszcza projektowania logo, koszulek, dobierania elementów stroju, butów, a także ustalania statystyk. Jeszcze gorsze byłoby żmudne powtarzanie tego procesu przez wszystkich znajomych, którzy chcieliby grać moimi, czy też w przypadku ekipy sieciowej – naszymi graczami. Stąd też genialny pomysł, żeby cały proces tworzenia przenieść do sieci, a potem tylko ściągać efekty pracy na swoją konsolę oraz dzielić się nimi ze znajomymi.

Na dokładkę w Creation Center będzie także można edytować ustawienie i taktykę swojej drużyny i błyskawicznie ją, za przeproszeniem, aplikować. To też spore ułatwienie – mimo wszystko większość takich żmudnych, edycyjnych rzeczy łatwiej robi się za pomocą myszki oraz klawiatury. Do tego dochodzi jeszcze opcja dobierania przyśpiewek dla kibiców wszystkich zespołów w grze, choć nadal nie mogliśmy jej sprawdzić w działaniu, a także możliwość słuchania własnej muzyki, gdy znudzi się jak zwykle fachowy soundtrack. A także, co brzmi już jak kompletna utopia – po strzeleniu bramki usłyszeć własne imię, tudzież imię stworzonego przez siebie gracza wykrzykiwane przez rozentuzjazmowany tłum na największych stadionach świata! Szaleństwo!

ERA THRILLERA

CZYLI OFENSYWA DRESZCZOWCÓW

Jeszcze kilka lat temu „gry dla dorosłych" oznaczały po prostu krwawą jatkę, w stylu Mortal Kombat albo Soldier of Fortune. I choć wciąż wiele bieżących hitów pasuje do tej kategorii, trudno nie zauważyć, że nasza branża idzie naprzód i coraz mniej dzieli ją od książek czy filmów. Dlatego warto zwrócić szczególną uwagę na fakt, że w pierwszej połowie tego roku ukazały się aż trzy gry, które aspirują do miana thrillera z krwi i kości.

Żeby było jeszcze ciekawej, każdy z tych tytułów ukazał się na inną platformę. Grzechem więc byłoby ich nie porównać. Mowa oczywiście o **Silent Hill: Shattered Memories** (Wii, PS2, PSP), **Heavy Rain** (PS3) oraz **Alan Wake** (X360). Wszystkie te pozycje są, a przynajmniej mają być według ich autorów, dreszczowcami. Starają się więc wpisać w gatunek zdominowany przez książki (choćby takich autorów, jak Ian Fleming, Tom Clancy, Dean Koontz) i filmy (które reżyserowali na przykład Alfred Hitchcock lub Martin Scorsese). Jak im się to udaje? Czy rzeczywiście wywołują dreszcz emocji? Który tytuł ekscytuje najbardziej? I, przede wszystkim, czy efekt końcowy jest zgodny z zamierzeniami twórców? Spróbuję odpowiedzieć na te pytania, jednak ostrzegam: by tego dokonać, potrzebna jest dokładna autopsja fabuły. **Jeśli więc jeszcze nie zapoznaliście się z którąś z tych gier, a macie taki zamiar, lepiej uczyńcie to nim zasiądziecie do dalszej lektury. Będą ogromne spojlery.**

PRZYNALEŻNOŚĆ GATUNKOWA

Każdy, kto wie cokolwiek o tych grach, od razu zauważy, że znacznie różnią się od siebie. Shattered Memories to najczystszy thriller psychologiczny, co zresztą staje się jasne zaraz po włączeniu gry, kiedy pokazuje się ekran ostrzegający, iż gra bawi się umysłem gracza. Ponadto cała fabuła, oparta na konflikcie wewnętrznym bohaterki, doskonale spełnia wymagania gatunkowe. Z kolei Heavy Rain jest w pierwszej kolejności thrillerem kryminalnym bądź detektywistycznym, o czym świadczą typowe techniki pokroju scen walki czy pościgów. Bliżej przyglądając się fabule, można dostrzec, że HR wykorzystuje technikę zwaną po angielsku „whodunit" czyli „kto zabił" – ten zabieg, stanowiący dla niektórych osobny podgatunek, był często stosowany chociażby przez Agathę Christie (np. „I nie było już nikogo" znane również jako „Dziesięciu małych Murzynków"). Najwięcej problemów stwarza przynależność gatunkowa Alana Wake'a. Gra była reklamowana podobnie jak SM, czyli jako thriller psychologiczny i rzeczywiście, jak w każdym dreszczowcu, pojawiają się tam takie wątki. Jak jednak stwierdził już Mielu w recenzji, motyw niepoczytalności bohatera jest w grze potraktowany nieco po macoszemu i od początku wydaje się nieprzekonywający. Z kolei główny wątek dotyczy pisania powieści należącej gatunkowo do horrorów! Stąd też opanowane przez ciemność zombie (nie gniją wprawdzie, ale są praktycznie martwi) oraz poltergeisty, które zwyczajnie nie pasują do tradycyjnego thrillera, gdzie zagrożenie jest realne, a nie paranormalne. Dlatego też najlepiej określić AW jako mieszankę thrillera i horroru, co w samo w sobie nie jest niczym złym i w ostatnich latach stało się całkiem popularne.

Różnice zatem są, ale nie aż tak wielkie, by uniemożliwiały porównanie. W tym momencie interesuje nas bowiem bardziej to, co te tytuły łączy, a nie dzieli. Czas więc przejść do pierwszej wspólnego mianownika.

ANTYBOHATER

Jak podaje chociażby Wikipedia, dreszczowiec ma często fabułę opartą na postaci głównego antybohatera. Wielki i zły zajmuje się rzucaniem bohaterowi kłód pod nogi, w ten sposób kreując akcję utworu. Nietrudno zauważyć, że dokładnie ten sam klasyczny schemat zastosowano w Heavy Rain. Tajemniczy Origami Killer poddaje ojców swoich ofiar próbom, które muszą przejść, by ocalić swoich synów. Dzięki dostępowi do policyjnych materiałów oraz nowoczesnej technice Origami Killer kontroluje każdy ruch Ethana Marsa, głównego bohatera gry. Jako podręcznikowy przykład antybohatera może pochwalić się unikalnym modus operandi – pozwala ofiarom powoli się utopić, a przy ich ciałach pozostawia figurkę origami oraz białą orchideę.

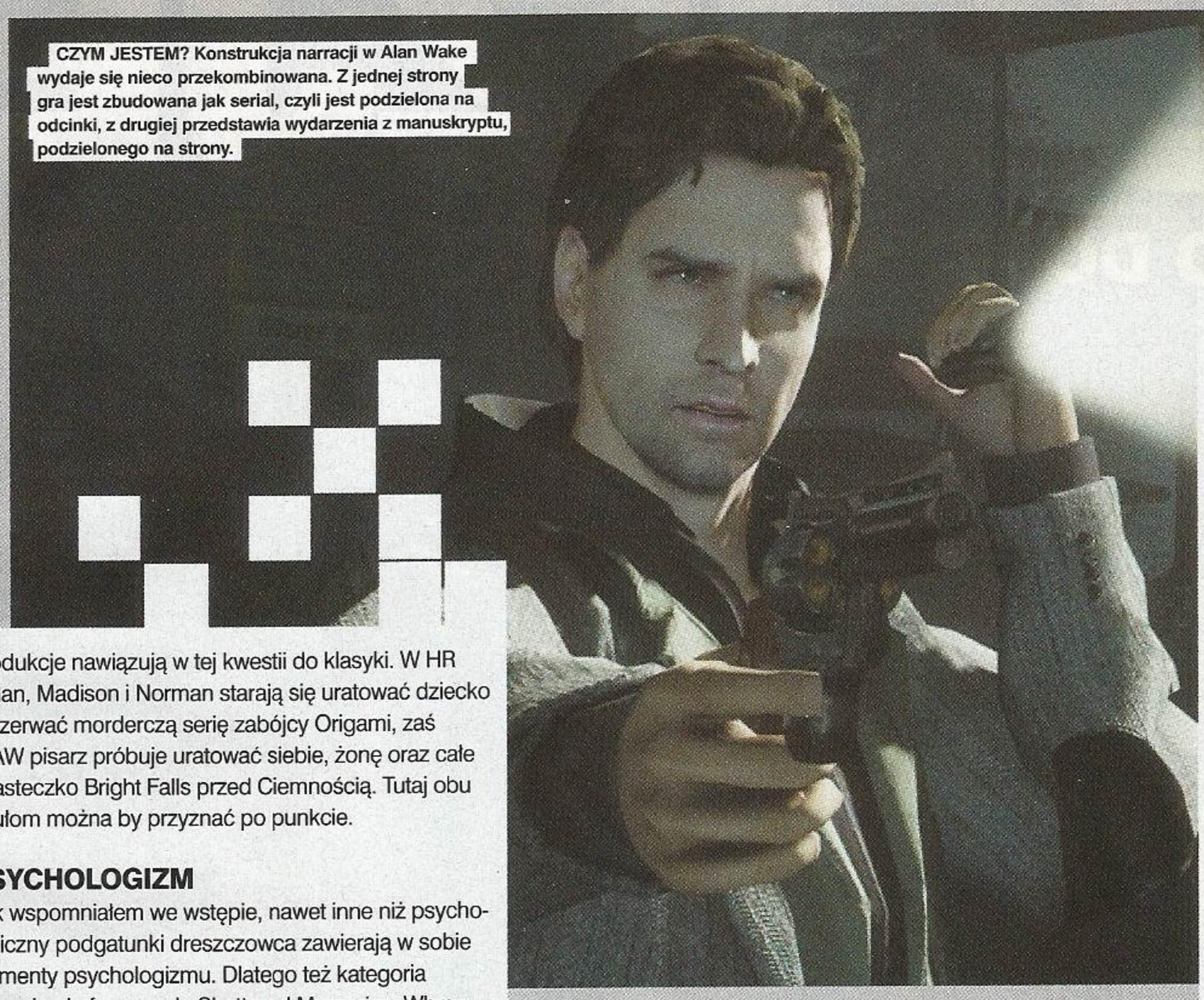
Nieco trudniej określić postać antybohatera w Alan Wake. Początkowo wydaje się, że może nim być porywacz żony pisarza, ale jak wiadomo, to tylko zasłona, fabularny twist i typowy dla dreszczowców fałszywy trop. Prawdziwym złem okazuje się Ciemność przybierająca postać starej wdowy. Od kiedy staje się to jasne, Alan nie tyle stara się rozwikłać motywy przeciwnika, co zwyczajnie go zwalczyć i odzyskać żonę. Metody Ciemności nie są też szczególnie wyrafinowane, gdyż mają na celu przede wszystkim zabicie Wake'a, a w tej dziedzinie liczy się efektywność. Pod tym względem Ciemność przypomina antybohatera horroru, którym w sumie jest – koniec końców równocześnie występuje w „Departure", powieści Alana, która sama w sobie jest horrorem. Jedynym momentem, w którym Ciemność wykazuje więcej finezji, jest epizod w klinice doktora Hartmana. Sługus Ciemności stara się przekonać Alana, że jego walka to tylko wytwór chorej wyobraźni, tym samym namawiając pisarza do poddania się. Niestety, ten wątek jest słabo rozwinięty i ma charakter dosłownie epizodyczny.

Co ciekawe, trzeci z omawianych tytułów, Shattered Memories, jest niemal pozbawiony głównego antybohatera. Zależnie od interpretacji, można za takowego uznać samo miasteczko Silent Hill, psychikę głównej bohaterki, a przez chwilę nawet domniemanego (ale nieistniejącego) porywacza Cheryl, córki Harry'ego Masona. Jakiekolwiek by były domysły graczy, faktem jest, że w cielesnej, konkretnej postaci, antybohater w SM nie występuje. Być może pogłębia to psychologizm historii, z pewnością jednak pod tym względem gra odbiega od thrillerowego schematu.

GŁÓWNY BOHATER

Skoro była mowa o antybohaterze, nie można zapomnieć o samym bohaterze. Standardowo w thrillerach głównymi postaciami są przeciętni obywatele, nienawykli do niebezpieczeństwa. Jedynie w dreszczowcach o zabarwieniu kryminalno-sensacyjnym dozwoleni są twardzi kolesie, najczęściej byli policjanci bądź wojskowi. Jakże idealnie pasuje to do naszych gier, których przynależność gatunkową ustaliliśmy wcześniej. W Heavy Rain znajdziemy zarówno niczym nie wyróżniających się Ethana (architekt) i Madison (dziennikarka), jak i agenta FBI oraz prywatnego detektywa, byłego gliniarza. W AW głównym bohaterem jest pisarz, a więc człowiek siłą rzeczy mający niewiele wspólnego z wysiłkiem fizycznym, nie mówiąc już o pokonywaniu niebezpieczeństw. Moim zdaniem jednak jak na pisarza nieco za dobrze radzi sobie z eksterminacją mrocznych pomiotów, a autorzy w żaden sposób nie wyjaśniają jego rewelacyjnych w istocie umiejętności. O wiele lepiej rozwiązywano to w ostatnim Silent Hill, gdzie Harry, (nie)poczciwy ojciec rodziny, w ogóle nie angażuje się w walkę, salwując się najpopularniejszym rozwiązaniem – ucieczką. Niestety, SM nie radzi sobie z drugą części definicji bohatera dreszczowca, jakim jest przerwanie nikczemnych planów antybohatera. Nie radzi sobie ze względu na wspomniany brak antybohatera. Pozostałe

BRUD, SMRÓD I UBÓSTWO. Świat w thrillerach to miejsce pełne zbrodni i patologii, zamieszkany przez zepsute społeczeństwo. Alkohol, prostytucja, narkotyki... Chyba najlepiej ten klimat oddaje Heavy Rain.



CZYM JESTEM? Konstrukcja narracji w Alan Wake wydaje się nieco przekombinowana. Z jednej strony gra jest zbudowana jak serial, czyli jest podzielona na odcinki, z drugiej przedstawia wydarzenia z manuskryptu, podzielonego na strony.

produkcje nawiązują w tej kwestii do klasyki. W HR Ethan, Madison i Norman starają się uratować dziecko i przerwać morderczą serię zabójcy Origami, zaś w AW pisarz próbuje uratować siebie, żonę oraz całe miasteczko Bright Falls przed Ciemnością. Tutaj obu tytułom można by przyznać po punkcie.

PSYCHOLOGIZM

Jak wspomniałem we wstępie, nawet inne niż psychologiczny podgatunki dreszczowca zawierają w sobie elementy psychologizmu. Dlatego też kategoria ta wcale nie faworyzuje Shattered Memories. Wbrew pozorom, Heavy Rain korzysta z wielu technik typowych dla psy-thrillerów. Należą do nich polifoniczna narracja, strumień świadomości oraz retrospekcja. Pierwsza technika to oczywiście czwórka bohaterów starająca się rozwikłać tożsamość Origami Killera. Pozwala ona spojrzeć na postacie z różnych perspektyw, pogłębiając tym samym ich profile psychologiczne. Podobny efekt ma retrospekcja, która w HR przejawia się we wspomnieniach mordercy oraz Ethana, gdy ginie pierwszy z jego synów. Za strumień świadomości uważam zaś myśli bohaterów, które można opcjonalnie odsłuchać po przytrzymaniu przycisku. Rzucają one zupełnie inne światło na czyny postaci, szczególnie przy powtórnym podejściu, kiedy wiadomo już kto jest zabójcą.

Z wymienionych technik Alan Wake zawiera jedynie retrospekcje, rozgrywające się w mieszkaniu rodziny Wake'ów. Pozwalają one nieco lepiej zrozumieć relacje między głównymi bohaterami oraz skąd wziął się Clicker. Pochwalić AW należy za wykorzystanie dwóch klasycznych dla gatunku motywów: walki Światła z Ciemnością oraz postawienie pytania: co jest rzeczywiste, a co nie. Dzięki uzdrawiającej mocy światła w AW, gracz odczuwa tak samo jak bohater autentyczną ulgę na widok jasnych pomieszczeń bądź epizodów rozgrywanych za dnia. Nie raz i nie dwa zdarzyło mi się desperacko biec do latarni. W przypadku drugiego motywu, chodzi o zacieranie się granicy pomiędzy rzeczywistością a literacką fikcją. Nawet samo zakończenie zostawia pod tym względem kilka pytań bez odpowiedzi.

Nie jest niespodzianką, że to SM jest najbogatsze pod kątem psychologicznych zabiegów autorów. Mocnym rozwiązaniem jest przeplatanie fragmentów w gabinecie (obserwowanych z perspektywy pierwszej osoby) z dłuższymi sekcjami retrospekcji, przedstawiającymi rzekome przygody Masona w Cichym Wzgórzu. Ich epizodyczny charakter i pozorny brak związku z sesją psychoanalityczną składają się na zagadkowy obraz świata przedstawionego. Kolejny klasyczny zabieg to fakt, że przeciwnikami w grze są fizyczne manifestacje lęków bohaterki – to jeden z kilku wyjątków, gdy thriller dopuszcza nierealne zagrożenie. Najważniejsze jest jednak to, że Shattered Memories robi użytek z dwóch bardzo ważnych motywów. Pierwszym jest problem zwątpienia we własne ja, które przeżywa Cheryl (gdyż jest oparte na wierze, że ojciec żyje). Drugi to wykorzystanie modelu Kübler-Rossa – jest to model określający pięć stadiów przeżywania nieszczęścia: zaprzeczanie, gniew, negocjowanie, depresja, akceptacja. W mniej lub większym stopniu Cheryl przechodzi wszystkie te etapy. W końcu nieprzypadkowo utwór przygrywający podczas napisów końcowych nosi tytuł „Acceptance" (świetny kawałek, polecam).

DRESZCZE

Żaden dreszczowiec nie może obejść się bez dreszczy, tak samo, jak thriller bez „momentów". Co więc sprawia, że podczas zabawy z tymi tytułami siedzimy na końcu fotela, od czasu do czasu podskakując ze strachu/ekscytacji/wrażenia? Najbardziej typowym dla dreszczowców są sceny walki oraz pościgów, których nie brakuje w żadnej z omawianych pozycji (choć co do walki w SM można mieć wątpliwości). W tej dziedzinie jednak Heavy Rain ma nad konkurencją przewagę, ponieważ w pozostałych grach po przypadkowej śmierci bohater się odradza. W HR zaś każdy wybór gracza, nawet ten z pozoru zły, ma swoje konsekwencje i wpływa na dalszy bieg historii. W związku z tym gracz chłonie scenariusz w skupieniu, niepewny, w którym momencie życie bohatera może zostać zagrożone. To zupełnie przeciwieństwo SH, w którym niebezpieczeństwo czyha na bohatera jedynie w złym, lodowym wymiarze – pozwala to graczowi odetchnąć z ulgą podczas eksploracji. Powoduje to także nierównomierne rozłożenie napięcia: zerowe, gdy miasto jest normalne, i bardzo wysokie (spowodowanego brakiem możliwości pokonania wroga) podczas sekwencji ucieczki. Podobnie wygląda to w AW, gdzie podział biegnie na linii noc/dzień. Z tą jednak różnicą, że nie każda noc w Alanie jest groźna, co sprawia, że zagrożenie jest mniej przewidywalne. Z drugiej strony, dzięki stronom manuskryptu można przygotować się na niektóre wydarzenia, co z pewnością ma swój sens, ale z punktu widzenia miłośnika dreszczy na plecach jest raczej niepożądane.

Wszystkie trzy gry robią poza tym częsty użytek z cliffhangerów, czyli zawieszenia akcji i skupieniu się na innym wątku. W HR służą ku temu cztery główne postacie, między którymi skacze akcja. Alanowi pomaga budowa na kształt serialu, w którym odcinek kończy się w najbardziej intrygującym momencie. W przypadku Silent Hill w sukurs przychodzą badania w gabinecie psychoanalityka, które przerywają akcję, gdy autorzy sobie tego życzą. Bardzo ciekawie przedstawia się także kwestia fałszywych tropów, jakie zostawiają graczowi twórcy. Najsłabiej wyszło to chyba w Alanie, bo poza chwilowym pytaniem na temat zdrowia umysłowego bohatera, jedynym fałszywym tropem jest porywacz, które jednak dość szybko się demaskuje. Dużo lepiej pod tym względem wypadają HR i SM. W Heavy Rain zgromadzono szeroki wachlarz niejednoznacznych postaci, dzięki czemu nielicznym przed czasem udało się zgadnąć kto jest zabójcą. Za wadę jednak uważam rzucanie podejrzenia na Ethana, ponieważ jego zaniki świadomości wydają się naciągane, tak samo jak znajdowane w dłoni figurki origami. Z kolei w Shattered Memories doskonale udało się przekonanie graczy, że postać przemierzająca Silent Hill i postać siedząca w gabinecie na kozetce to jedna i ta sama osoba. Dzięki umiejętnie napisanym kwestiom doktora (trochę pomógł brak rodzaju w języku angielskim) ten twist fabularny udało się zachować aż do samego końca gry.

PUNKT KULMINACYJNY

Jeżeli chodzi o punkt kulminacyjny trzech fabuł, nie ma tu wielkiej kontrowersji. W klasycznym dreszczowcu jest nim pokonanie przeciwnika i ocalenie swojego lub innych życia (Alan Wake i Heavy Rain), w kryminale chodzi o rozwiązanie zagadki (Heavy Rain), zaś psychologiczny thriller kończy rozwiązanie narastającego wewnątrz bohatera konfliktu (Shattered Memories). Jak widać, wszystko idealnie do siebie pasuje. Punktem kulminacyjnym tekstu powinno zaś być podsumowanie i wskazanie zwycięzcy. Mam nadzieję, że takie spojrzenie na trzy hity ostatnich kilku miesięcy Was zainteresowało i dacie tym grom szansę, jeśli jeszcze tego nie zrobiliście (a wbrew moim sugestiom przeczytaliście tekst). A przy okazji obejrzyjcie lub przeczytajcie jakiś dobry thriller. Zaś co do zwycięzcy naszego małego porównania, to jest nim… <cliffhanger> //**Kaxi**

Standardowo w thrillerach głównymi postaciami są przeciętni obywatele, nienawykli do niebezpieczeństwa. Jedynie w dreszczowcach o zabarwieniu kryminalno-sensacyjnym dozwoleni są twardzi kolesie, najczęściej byli policjanci bądź wojskowi

KTO Z KIM GRA? Shattered Memories można postrzegać jako antybohatera, który bawi się z graczem – używa jego decyzji i odpowiedzi, by bardziej go nastraszyć. Przypomina to Eternal Darkness, gdzie gra również robiła sobie z gracza jaja.

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

N+ MOST WANTED PAŹDZIERNIK 2010

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW
To może być najlepsza gra zręcznościowo-przygodowa tej jesieni, do tego w dobrze znanym nam klimacie i pod nadzorem Hideo Kojimy.

FIFA 11
We are 11! Nasza wersja preview była ukończona w około 70 procentach; chcemy już pełny produkt!

MEDAL OF HONOR
Jeszcze przed Call of Duty – pierwsza wysokobudżetowa strzelanina tej jesieni.

KONIEC HC GRANIA?

Spoglądając na wysiłki marketingowe Wielkiej Trójki, a szczególnie Sony i Microsoftu, można czuć lekki niepokój. Firmy te nie ukrywają, że tej jesieni najważniejsze są dla nich odpowiednio Move i Kinect, a wszystko inne idzie w odstawkę. Nawet, jeśli starczyłoby pieniędzy na równorzędne promowanie tych „zabawek" oraz kilkunastu hitów dla prawdziwych graczy, byłoby to strzelanie sobie w stopę, ponieważ uwaga rynku (i klientów) by się rozproszyła. A chodzi przecież o to, by absolutnie wszyscy chcieli kupić rewolucyjne, zmieniające wymiar doznań kontrolery! Umowa z Coca-Colą na promocję Move w USA musiała kosztować Sony ciężarówki forsy, ale to właśnie od startu sprzętu zależy jego przyszłość, ponieważ za udaną premierą pójdą zyski ze sprzedaży gier, a niezależni wydawcy ustawią się w kolejce po devkity.

A co z przyszłością tak zwanych prawdziwych graczy, czyli – nie bójmy się tego powiedzieć – naszą? Recenzujemy w tym miesiącu Halo: Reach, które stanowi połowę (!!!) hardkorowych gier, jakie przygotował Microsoft do końca roku. Czekamy już tylko na Fable III, a potem to dopiero Gears of War 3 w kwietniu. Gdyby nie inni wydawcy, byłoby krucho. Tymczasem Kinect doczeka się zestawu sportowych mini-gier od Rare oraz kilku innych familijnych produkcji prosto od Microsoft Game Studios. Możemy czuć się nieco opuszczeni, nieprawdaż?

Sony również zrobiło miejsce dla PlayStation Move i większość swoich największych hitów przesunęło na pierwszą połowę przyszłego roku, pozostawiając na najbliższą przyszłość praktycznie tylko Gran Turismo 5 i LittleBigPlanet 2. Symptomatyczny był gamescom, na którym gry na Move zajęły dwie trzecie całej powierzchni wynajętej przez japońską firmę. Ktoś może powiedzieć, że nic w tym złego, sęk w tym, że akurat SOCOM czy The Last Guardian tam nie było, za to od casualowych zabawek pokroju Start the Party albo Kung Fu Rider aż się roiło.

Interesująco zachowuje się w obliczu wysiłków konkurencji Nintendo, które (niestety zapewne tylko chwilowo) spuściło z familijnego tonu, z popierdółek szykując na okres świąteczny jedynie WiiParty i skupiając się na ulubionych seriach wieloletnich fanów firmy (Metroid, Donkey Kong, na handheldach Golden Sun). Przy okazji Ninty głośno trąbi o tym, że 3DS ma trafić także, a może przede wszystkim do hardkorowców – pamiętajcie, że premiera w tym roku wciąż nie jest wykluczona, przynajmniej w jednym regionie. Czyżby Nintendo chciało odpłacić Sony i MS pięknym za nadobne?

Wracając do tu i teraz, wygląda na to, że te święta nie będą przesadnie bogate w gry ekskluzywne, które rozpaliłyby wyobraźnię czytelnika NEO+. Sytuacja zmieni się dopiero po Nowym Roku, kiedy kurz po premierach Kinect i Move już opadnie, a na półki sklepowe trafią inFamous 2, Killzone 3 czy wspomniane Gearsy. Oczywiście cały czas będzie w co grać, ponieważ niezależni developerzy nie dali się jeszcze na całego wciągnąć w szał sterowania rękami/całym ciałem i szykują szereg potencjalnych hitów – co możecie sprawdzić chociażby przeglądając obszerną relację z gamescomu. Przy okazji widać pewną tendencję – hardkorowe gry stają się coraz brutalniejsze i/albo dorosłe, zaś propozycje dla całej rodziny coraz prostsze i/lub bardziej dziwaczne. Ale to już chyba temat na osobny artykuł... //Kaxi

71 **Kane & Lynch 2: Dog Days**
PlayStation 3, Xbox 360

72 **Halo: Reach**
Xbox 360

76 **Shank**
PlayStation 3, Xbox 360

77 **Castlevania: Harmony of Despair**
PlayStation 3, Xbox 360

78 **Mafia II**
PlayStation 3, Xbox 360

80 **Everybody's Tennis**
PSP

81 **Lara Croft and the Guardian of Light**
PlayStation 3, Xbox 360

82 **R.U.S.E.**
PlayStation 3, Xbox 360

84 **Prince of Persia: The Forgotten Sands**
Wii

84 **Alan Wake: Sygnał**
Xbox 360

84 **Red Dead Redemption: Legends & Killers**
PlayStation 3, Xbox 360

85 **Naughty Bear**
PlayStation 3, Xbox 360

KILL'EM ALL W singleplayerze kierujemy łysiejącym Lynchem; Kane jest dostępny jedynie jako postać w koopie. Co prawda obaj sympatyczni dżentelmeni wymieniają między sobą liczne uwagi i bluzgi podczas gry, ale mam wrażenie, że w Dead Men było to jednak zrealizowane lepiej.

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

„GORĄCZKA" W SZANGHAJU? NIESTETY NIE

txt: GULASH

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Square Enix
- Producent: IO Interactive
- Liczba graczy: 1-2 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

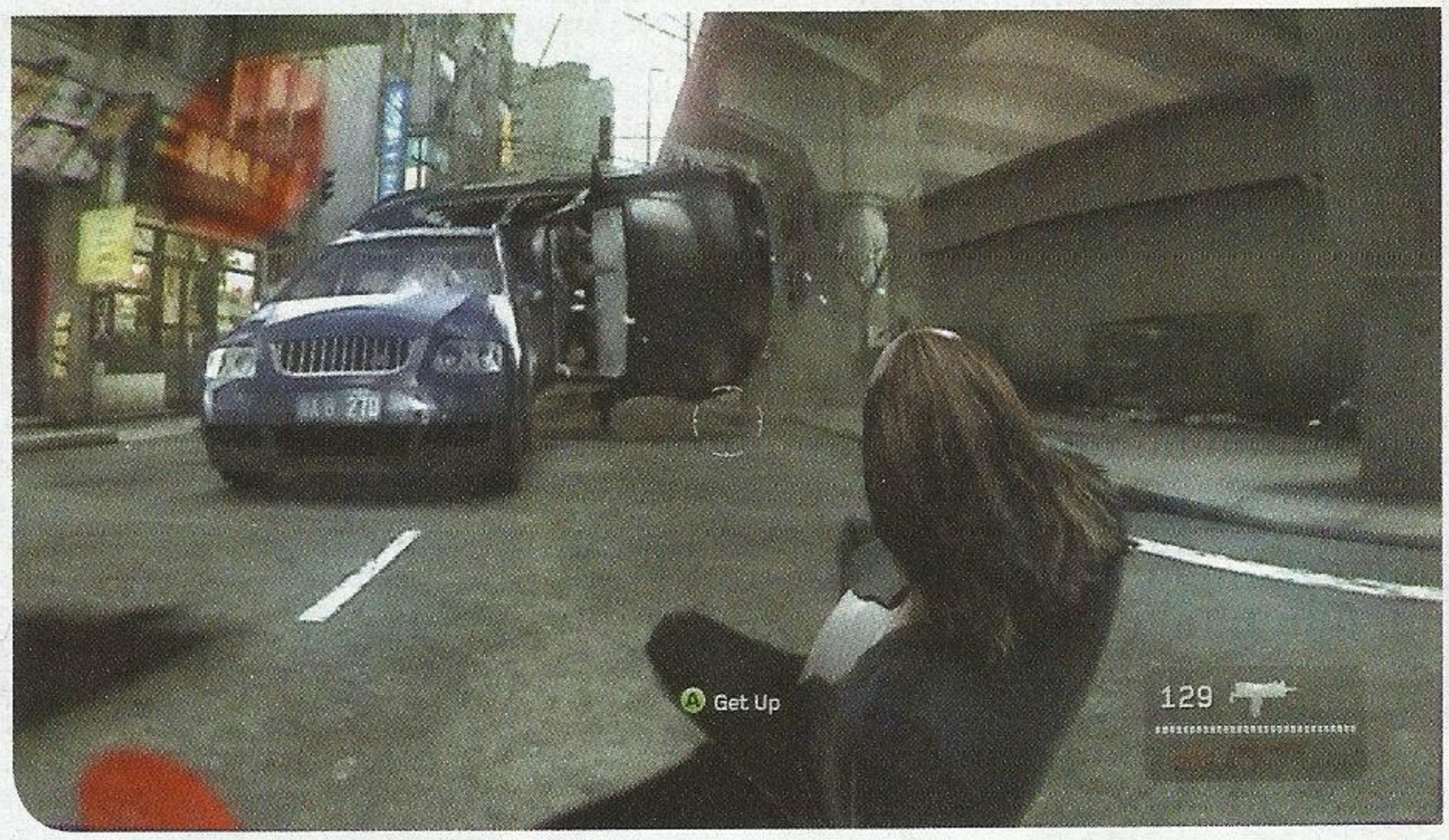
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Nawołujemy developerów do tego, by serwowali nam też „dorosłe" gry, z wyborami moralnymi, czy scenariuszem, który nie zamyka się na trzech stronach maszynopisu. Nie chodzi koniecznie o znaczek „dozwolone od 18 lat" na opakowaniu, bardziej o treść. Dog Days to prymitywna rzeźnia z bohaterami, których w przeciwieństwie do Gulasha nie polubiłem – owszem, można się pośmiać z Lyncha, ale to tyle. Lubię shootery, ale ta gra jest za krótka, za prosta, miejscami niedopracowana, jakby główna ekipa w IO rzeźbiła już kolejnego Hitmana, a Kane & Lynch 2 dali do roboty świeżo przyjętym ludziom. 5/10

Popatrzcie na tych gości. Tylko na nich popatrzcie. Jeśli ktoś nazywa się graczem, prawdziwym graczem, który spędza przy konsoli kilka/kilkanaście godzin tygodniowo, po prostu nie może nie polubić zakazanej gęby Lyncha, jego łysiny i przepoconej podkoszulki. To wręcz niesłychane jak obaj antybohaterowie Dog Days odstają od stereotypu herosów grających pierwsze skrzypce w grach video, to przecież bezwzględni mordercy i psychopaci, mający na koncie rzeźnie, o jakich zwykłym ludziom się nie śniło. Uczynić ich bohaterami mocno promowanej gry, gry reklamowanej na zachodzie przez Lyncha w samych zwisających gaciach wciągającego chińską zupkę z miski... Sami przyznacie, że trzeba mieć jaja ze stali. Jaja mają zarówno IO Interactive, jak i ich wydawca – Square Enix.

BALLS OF STEEL

Trzeba mieć też stalowe kule, by nadać całej grze taki styl wizualny, jak zrobiło to IO Interactive. Wygląda to tak, jakby za bohaterem biegał kamerzysta z małą kamerą – albo lepiej, telefonem komórkowym, i relacjonował całą akcję na żywo, do internetu, gdzie video ulega jeszcze kompresji i wyłażą na wierzch przeróżne zakłócenia. W filmach akcji reżyserowie często stosują ten zabieg; w grach nikt jeszcze nie poszedł na tak szeroką skalę, jak developerzy Dog Days. Dlaczego? Bo o ile fajnie to wszystko wygląda w założeniach i na pewno wyróżnia ten tytuł spośród innych strzelanin, zwyczajnie nie sprawdza się tak dobrze w praktyce. Szybko męczy, zaczyna przeszkadzać i irytuje. Co prawda nawet po kilku godzinach w dalszym ciągu intryguje, ale lepiej na sequel Kane & Lynch się patrzy, niż gra. Bo Szanghaj, w którym rozgrywa się akcja gry, ze swoimi rozświetlającymi noc neonami i kogutami na samochodach policji, obdrapanymi slumsami, czy choćby zwykłą autostradą, przedstawiony w ten sposób wygląda po prostu rewelacyjnie. Nawet przymykając oko na fakt, że animacja postaci, szczegółowość modeli, czy tekstury prezentują jakość późnego PlayStation 2, co błyskawicznie wyszłoby bez bajeranckich filtrów. Przeciwnicy nie mają twarzy, pełno tu rozblurowanych tekstur w niskiej rozdzielczości, geometria poziomów jest prymitywna. I choć dzięki takiemu rozwiązaniu scenki przerywnikowe i dialogi między postaciami wyglądają świetnie, od dłuższego grania w Dog Days boli głowa. Po włączeniu opcji „steadycam", która nieco uspokaja szalejącą kamerę, da się grać, ale widać wszystkie niedoróby.



STRZELNICA NIESPORTOWA

Męczy i irytuje też dlatego, że na mniejszych telewizorach przeciwników miejscami zwyczajnie nie widać, zlewają się za bardzo z otoczeniem, a są diabelnie celni i niebezpieczni. Ciężko ich trafić, również dlatego, że broń maszynowa w K&L2 ma gigantyczny rozrzut; czasem można wpakować całą serię w oddalonego o parę metrów typa, a on otrzepie się i odpowie salwą. Bo strzelaniem ta gra stoi i w zasadzie tylko nim, nie ma tu nic do roboty poza mordowaniem kolejnych hord przeciwników ustawiających się zawsze w tym samym miejscu. Może byłoby łatwiej, gdyby sterowanie było przyjemniejsze, Lynch reaguje jakoś opornie na komendy i zasadzenie headshota to prawdziwa sztuka. Przez całą grę dominuje chaos, który może i byłby fajny powiedzmy w jednej misji, ale jeśli taka jest cała gra, a jest, zwyczajnie przeszkadza. Zapomnijcie o graniu ze stylem czy technicznie, tu liczy się łut szczęścia. A także chowanie się za osłonami (cover system też działa jak chce), bo gdy bohater tylko wyściubi nos, natychmiast łapie celną serię.

POSTRZELAJ I ZAPOMNIJ

Co jeszcze? Gra pęka w cztery-pięć godzin i jest monotonna do bólu; nie ma tu żadnych bonusów, czy ukrytych ścieżek, jedynie koop na splicie i przez internet, a także multi, o którym więcej w ramce. Najlepszą rzeczą w K&L2 jest dźwięk, od chińskich piosenek w menu, przed dubbing, kończąc na niezłych efektach broni.

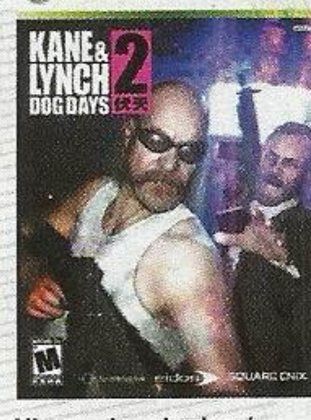
Polubiłem Dog Days za ten chory klimat, no i za Lyncha, naturalnie. Szkoda, że obaj zwyrodnialcy nie mają już takich jazd, jak w jedynce, ale i tak są absolutnie antypatyczni. Poza tym to nieskomplikowany, hardcore'owy shooter, miejscami niezły w niewielkich dawkach, ale to nie jest jakaś specjalnie dobra gra. Mam słabość do takich potworków, ale pełnej ceny bym za Dog Days nie zapłacił. ■■

OCENA **5.9/10**

➕ (ANTY)BOHATEROWIE, MULTI, CZASEM STYL GRAFICZNY
➖ MONOTONIA, DŁUGOŚĆ ZABAWY

WARTO LEPIEJ PRZEMYSLEC TRZECIA CZESC

Kruche przymierza



Nie mogło zabraknąć multiplayera – powraca dobrze znany z pierwszej części tryb Fragile Alliance, w którym gracze wspólnie przeprowadzają skok, jednocześnie mogąc zdradzić kompanów, zastrzelić ich i zgarnąć kasę. Gracz, który zginął, respawnuje się jako glina. To fajny tryb, ale całego obrazu gry nie zmienia, podobnie jak Undercover Cop, w którym jak sama nazwa wskazuje, jeden z graczy gra tajniaka próbującego udaremnić napad. Gracze mogą się również zespołowo bawić w gliny i złodziei. Dla samotnego gracza przewidziano Arcade Mode, czyli Cops & Robbers, w którym ludzi zastępują boty – można wrzucać swoje wyniki do netu i ścigać się na punkty. z resztą swiata.

BOHATEROWIE NOWEJ ERY Panowie nie rozmawiali ze sobą od wydarzeń z Dead Men; Lynch mieszka w Szanghaju, Kane wpada pomóc mu w pewnym sztosie... Jest Lynch, jest impreza.

HALO: REACH

PLANETA SKAZANA NA ZAGŁADĘ I BOHATEROWIE POGODZENI ZE ŚMIERCIĄ

txt: FAX

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Bungie
- Liczba graczy: 1-2 (16)
- Premiera: 14 września
- Dozwolone od: 16 lat

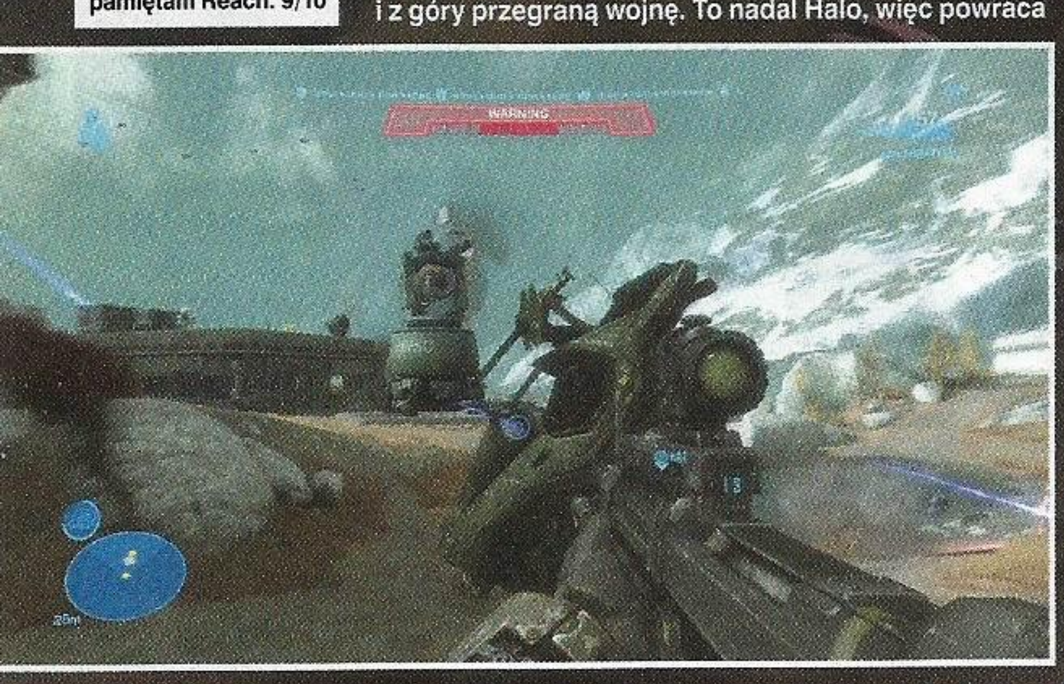
GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

GULASH: Uwielbiam klimaty hard SF, z serią Halo jestem od początku i każdą grę z trylogii ukończyłem po kilka razy. Reach jest wspaniałe. Ma klimat, moc, świetny scenariusz, a także kapitalną muzykę Martina O'Donnella i Michaela Salvatoriego. Bungie godnie żegna się z serią. Zapamiętam Reach. 9/10

Białe, majestatyczne wieżowce toną w morzu ognia, samotny helikopter unosi się nad upadającym miastem. Ze wszystkich stron otaczają go maszyny nieprzyjaciół, ale jego załoga pruje z działek pokładowych i nie zamierza tanio sprzedać swojego życia. Zaczyna padać deszcz, ale nie może już ugasić szalejących płomieni. Potężne statki wroga zajmują pozycje nad metropolią i rozrywają ją promieniami. Najpierw walą się pojedyncze budynki, a po chwili całe dzielnice zamieniają się w pył, zaś muzyka podkreśla dramatyzm tych wydarzeń. I choć ten opis bardziej pasuje do przerywnika filmowego, w rzeczywistości jest to fragment rozgrywki. To gracz siedzi za sterami helikoptera i na jego oczach dogorywa miasto. W innych produkcjach byłaby to tylko niegrywalna scenka, ale Halo znane jest ze swoich epickich momentów. Nie zabraknie ich w Reach. To w końcu ostatnia gra Bungie w tym uniwersum, więc pożegnanie z fanami musi być godne.

ZAGRAJMY NA POWAŻNIE

Miłośnicy Halo będą zaskoczeni tym, co zobaczą w Reach, choć ODST już wcześniej pokazało, że producent odchodzi od lekkiego, kolorowego klimatu trylogii Halo. Zapomnijcie więc o samotnym bohaterze, który w pojedynkę masakruje legiony wrogów, rzucając przy tym luzackie teksty. Zapomnijcie o potworach z mackami, obrzydliwych mutantach i przedziwnych hybrydach. Przygotujcie się na wojnę. Ciężką, brudną i z góry przegraną wojnę. To nadal Halo, więc powraca pokraczny Grunt, zielony Plasma Pistol i Needler, strzelający amunicją w ulubionym kolorze Barbie. Mimo to, wszystkie elementy Halo zostały przedstawione w bardziej dojrzałym stylu. Dotyczy to również samej historii, która opowiada o największej klęsce United Nations Space Command i upadku jej najdzielniejszych wojowników, czyli Spartan.



OCZAMI BOHATERA

Początkowo nic nie zapowiada wielkiej tragedii. Noble Team zostają wysłani na misję, którą powinien wykonać standardowy oddział. I tak też faktycznie się dzieje, ale kontakt z żołnierzami szybko się urywa i do walki wkraczają profesjonaliści. Akcja błyskawicznie rusza z miejsca i w pierwszym kwadransie gry okazuje się, że Przymierze dotarło na Reach. Dla ludzi brzmi to niemalże jak wyrok śmierci, ale nikt nie zna sił wroga, więc Noble Team rusza w teren, by dokonać rozpoznania. Pierwsze potyczki potwierdzają przypuszczenia dowództwa, które zakładało, że Przymierze wysłało na Reach niewielkie oddziały. Nieprzyjaciel dotarł na planetę w poszukiwaniu artefaktów, przypadkowo trafiając na największą placówkę United Nations Space Command. Noble Team musi więc szybko zakończyć batalię, by wrogowie nie ściągnęli posiłków. Niestety, historia Reach jest znana od początku serii Halo, więc nikogo nie zaskoczy fakt, że planetę zaatakuje armada, której nic nie jest w stanie powstrzymać.

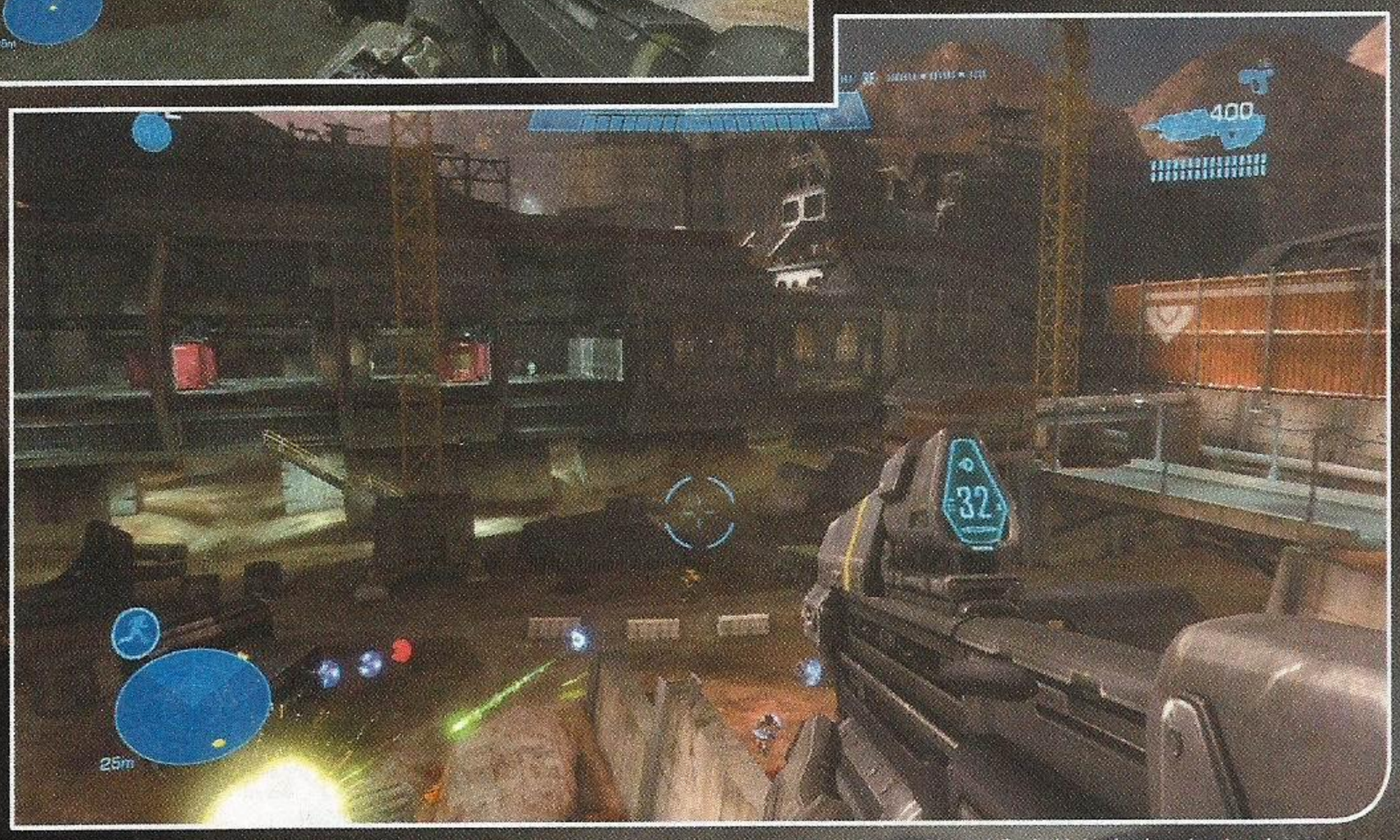
Trzeba więc ratować wszystko, co się da. Ludzi, zasoby, technologię i dane wywiadowcze. Informacje, które udaje się uzyskać z antycznego artefaktu, są tak cenne, że warto oddać za nie życie. Gracze, którzy od dawna śledzą przygody Master Chiefa, wiedzą o co chodzi, bo w końcu Reach to prolog do Combat Evolved. Tym samym Bungie pokazują początki historii, z której wręcz wylewają się liczne sekrety i smaczki dla fanów. Jestem w pełni usatysfakcjonowany – szczęka nie raz lądowała na podłodze, bo Bungie zaskakują, a wręcz szokują swoimi pomysłami.

Mocno też trzeba podkreślić, że jest to najlepszy scenariusz, jaki stworzyła ekipa Bungie. Fabuła jest przemyślana, świetnie rozpisana i trzyma w napięciu do napisów końcowych. Misje są sprytnie połączone, cel jest jasno opisany i nie ma miejsca na żadne głupoty. Noble Team bierze udział w kampanii wojennej, którą widać na każdym kroku. Nawet jeżeli Spartanie nie uczestniczą we frontalnym ataku, to w tle widać

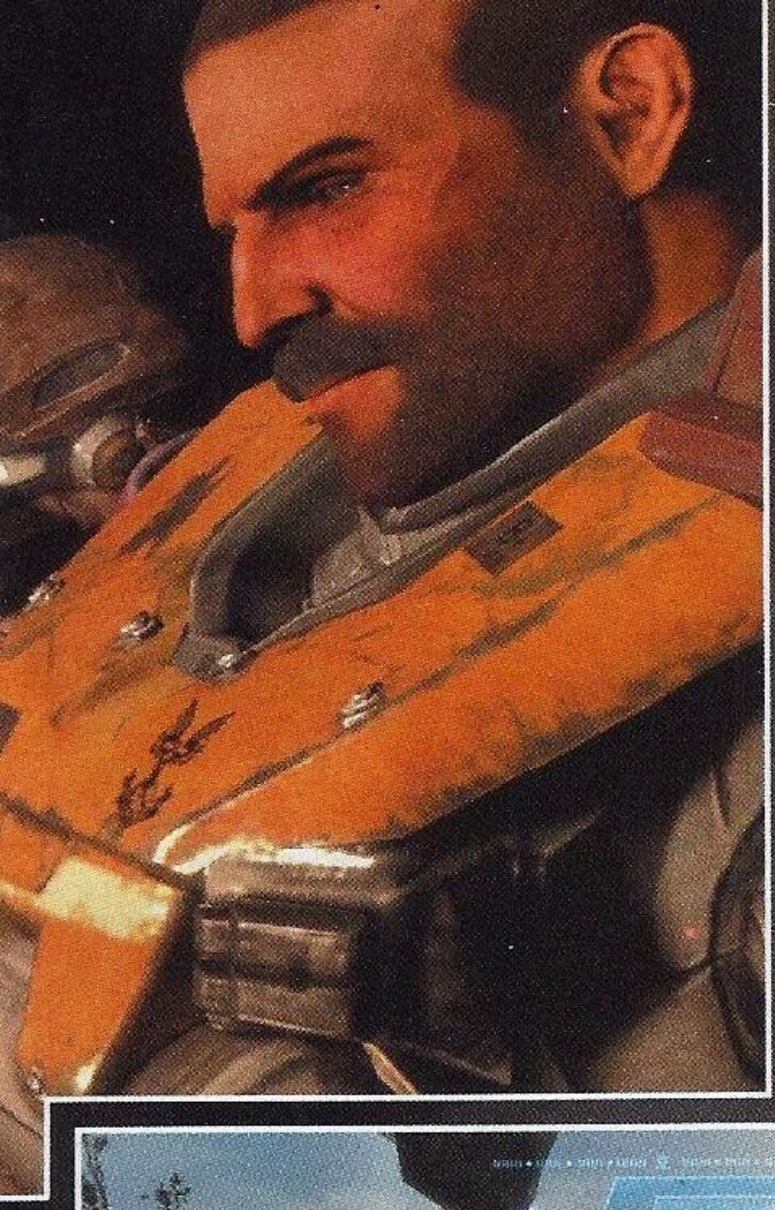
TO NAJLEPSZY SCENARIUSZ, JAKI STWORZYŁA EKIPA BUNGIE. FABUŁA JEST PRZEMYŚLANA, ŚWIETNIE ROZPISANA I TRZYMA W NAPIĘCIU DO NAPISÓW KOŃCOWYCH

zmagania olbrzymich wojsk. Bungie nauczyli się też kilku nowych sztuczek, które podpatrzyli u konkurencji. Bo choć nie brakuje przerywników, w których obserwujemy akcję jako widz, większość scenek oglądamy z perspektywy pierwszej osoby. Coś Wam to przypomina? Naturalnie chodzi mi o Modern Warfare oraz BioShock. FPP tworzy niesamowitą więź z graczem, a filmiki utrzymane w tej konwencji są widowiskowo wyreżyserowane. Widok pyska atakującego Elite spowodował, że mimowolnie odsunąłem się od ekranu.

Każdy element układanki został włożony na właściwe miejsce, więc nie musicie się obawiać słabej końcówki, jak w Halo 2, czy kilku głupot fabularnych, które wtargnęły do ODST. Nie ma też słabych poziomów. Jestem pewien, że nie tylko mi śnią się po nocach koszmary, w których przewija się misja z ratowaniem Cortany w Halo 3. Reach od początku do fenomenalnego końca trzyma poziom. Najwyższy. Spora w tym zasługa samych bohaterów, bo Master Chief nie należał do gadatliwych, a mając szóstkę Spartan można stworzyć ciekawszą fabułę. Każdy z bohaterów ma swoją unikalną specjalizację i historię. Każdy przydaje się w innych sytuacjach. Jorge, potężny żołnierz z fachową giwerą, atakuje w pierwszej linii i można stanąć za nim, traktując go jako mobilną osłonę – gigant weźmie na siebie większość pocisków. Kat jest najlepsza w działce technicznej i zapewnia informacje o celach misji, a Emile uwielbia walkę bezpośrednią. Wymieniona trójka tworzy



NAGRODY Gra wypłaca punkty za wszelkie rodzaje rozgrywki, choć multiplayer jest specjalnie premiowany. Dodatki do zbroi są drogie, więc za zabicie przeciwników poniżej nie starczyłoby mi nawet na kapcie.



ZABIJ ICH WSZYSTKICH Powracają wszyscy znani przeciwnicy należący do sił Przymierza (i jedna nowa rasa), więc przygotujcie się na ciężkie wymiany ognia. I tylko Brute są głupi jak zawsze. Strzeżcie się Elite, jak nigdy potrafią napsuć krwi. Nawet Spartanom.

ZBROJOWNIA

Trochę naciągany wydaje się fakt, że arsenał, który z perspektywy fabuły powinien być gorszy w stosunku do ODST, jest... lepszy. Nie będę jednak narzekał, bo nowe giwery wyglądają zabójczo, a strzela się z nich fantastycznie. I unikalnie. Każda zabawka ma swoje mocne strony, choć mi najbardziej spodobało sie standardowe wyposażenie UNSC. Warto też wspomnieć, że gadżety dobrze wkomponowują się w rozgrywkę. Hologram i osłony są kluczowe na wyższych poziomach trudności, a jetpack niezwykle ułatwia eksplorację miejscówek. Dzięki niemu można też przejmować statki powietrzne, co daje sporą satysfakcję. Nie zabrakło też niespodzianki w postaci wizjera (niemalże żywcem wyciągniętego z ODST), który przydaje się w nocnych misjach. I uważajcie na diabelsko czerwony czołg Przymierza w wersji mini. Mordercze cacko.

zgraną ekipę z pozostałymi bohaterami, a wszystkich szybko można polubić. Choć nie przyzwyczajajcie się do nich za bardzo. W końcu pierwsza część Halo nauczyła nas, że z pogromu Reach ocalał tylko jeden Spartan.

UNIWERSALNY ŻOŁNIERZ

Master Chief przyzwyczaił nas do różnorodnej rozgrywki i niezapomnianych batalii. Jego siła była przygniatająca i nie było przeciwnika, który mógłby go powstrzymać. John 117 pakował się z okrzykiem na każdą barykadę i kopał tyłki kosmicznych wrogów. Z kolei ODST zagwarantowali graczom nieco inne, bardziej „ludzkie" atrakcje. Pozbawieni pancerza i osłony musieli wykorzystywać każdy mur i drzewo, bo jedna celna seria mogła posłać ich do piachu. Reach trzeba umieścić gdzieś pomiędzy tymi typami rozgrywki. Czuć moc podczas kierowania jednym ze Spartan, ale wrogowie są tak liczni i potężni, że głównie trzymałem się na dystans i posyłałem pociski z bezpiecznej odległości. W końcu na placu boju pojawiają się Elite, a więc najbardziej wymagający przeciwnicy w konsolowych strzelaninach. Zawsze czujni, niewiarygodnie wręcz zwinni i wytrzymali. Na standardowym poziomie trudności nie wystarczały na nich dwa uderzenia z kolby, którymi Master Chief załatwiał sprawę.

Naturalnie wszystko zależy od misji. Byłem w sporym szoku, gdy zobaczyłem co się dzieje, gdy na placu boju pojawia się pełny skład Noble Team. Wrogowie padają szybko, bo zespół działa jak

INTERAKTYWNE PRZERWYNIKI Od czasu Modern Warfare zapanowała moda na scenki FPP, które gracze przyjęli bardzo entuzjastycznie. Nie zabrakło ich również w Halo: Reach. Dobra rzecz – pozwala na lepszą identyfikację z bohaterem gry.

NIEWYPAŁ

Pierwsza część Halo była dla mnie grą o rzucaniu granatami. Nikt do tej pory nie podjął wyzwania i nie stworzył równie skutecznych i grywalnych szyszek. W dwójce straciły nieco na znaczeniu ze względu na możliwość trzymania dwóch giwer w łapach, ale w trójce granaty powróciły w glorii i chwale. W ODST były aż cztery rodzaje, ale Reach powraca do dwóch klasycznych. Czemu poświęcam im ramkę? To najważniejsza zabawka w serii Halo. Bez niej ciężko przeżyć na polu bitwy. Najmocniejszych przeciwników można wyeliminować poprzez przylepienie, choć warto celować w Grunta. Wpada w panikę i sieje zniszczenie wśród swoich. Nie można go jednak lekceważyć, bo w przypływie szału potrafi rzucić się na gracza niczym terrorysta-samobójca. W Halo granaty zawsze były kluczowe podczas walkach z dużymi grupami wrogów, czy unieszkodliwiania pojazdów. Podobnie jest w Reach.

zabójcza maszyna. Scenariusz rzuca jednak poszczególnymi członkami oddziału po wielu miejscach, więc skład ciągle się zmienia.

W Reach nie ma zakończonych walk. Odbicie wskazanego budynku nie kończy się chwilą na oddech, bo Przymierze zrzuci Wam na głowy posiłki. Poza tym gracz musi wykazać się pełnym zestawem umiejętności. Raz jest snajperem, który nocą dokonuje zwiadu pozycji nieprzyjaciela. Chwilę później prowadzi czołg i przeprowadza ofensywę na stacjonarne działa wstrzymujące statki UNSC. W kolejnej misji dostaje jetpack i z oddziałem ODST oczyszcza wieżowce ze sługusów Przymierza. Nie ma drugiej strzelaniny na rynku, która stawiałaby na tak wielką różnorodność. I tak wielkie emocje.

Początkowo myślałem, że przelot helikopterem, który osłania start cywilnych transportowców, jest najbardziej emocjonującym momentem w grze. Jako operator działka mogłem się konkretnie wyżyć, a otoczenie sypało się pod gradem moich kul. W słuchawkach słyszałem dramatyczne nawoływania pilotów, którzy starali się ocalić uciekających cywilów, ale ja i tak wiedziałem, że nie uda mi się uratować ich wszystkich. Tytuł najbardziej emocjonującej akcji szybko jednak przejęła misja, w której przebijałem się przez umocnienia wrogów, starając się otworzyć drogę ataku na krążownik Przymierza. Widok promieni, które odpaliła w niego obrona planetarna, był naprawdę niesamowity. Kilka godzin później już o nim zapomniałem, bo siedziałem za sterami prototypowej maszyny i siałem zniszczenie w przestrzeni kosmicznej. Działka do pary z wyrzutniami rakiet zamieniały w pył przeciwników, a ja nie mogłem się nacieszyć tą kosmiczną nowością w świecie Halo.

I mógłbym tak długo wymieniać, bo takie akcje są tu na porządku dziennym. Warthog powraca w kilku wersjach, pozwalając szaleć po bezdrożach. Utrzymanie pozycji pod naciskiem przeważających sił wroga to chleb powszedni Spartan. Przemykanie zwrotnym Mongoose pod nogami gigantycznych Scarabów mógłbym dziś wykonywać z zamkniętymi oczami. I wiem, że choć Halo przyzwyczaiło swoich fanów do olbrzymiej różnorodności na polu walki, to Reach przenosi te zmagania na zupełnie nowy poziom. A przecież

JAK GRAN TURISMO UKAZUJE PIĘKNO SAMOCHODÓW, A W SHADOW OF THE COLLOSUS DOCENIA SIĘ KLIMAT WSPANIAŁEGO ŚWIATA, TAK REACH WYNOSI NA PIEDESTAŁ BROŃ PALNĄ

najważniejsze w tym wszystkim jest to, że palec nie schodzi ze spustu, bo gra gloryfikuje strzelanie.

Jak Gran Turismo ukazuje piękno samochodów, a w Shadow of the Collosus docenia się klimat wspaniałego świata, tak Reach wynosi na piedestał broń palną. Futurystyczny, niezwykły arsenał stworzony przez Bungie można wykorzystać na przeróżne sposoby, indywidualizując swój styl walki. Zabawę wzbogacają też nowe gadżety, z których najbardziej spodobał mi się hologram. Pozwala on na wysłanie swojego „ducha", by zmylić wrogów. Świetnie sprawdza się jetpack i osłona zapewniająca na parę sekund nieśmiertelność. Wszystkie te zabawki, w połączeniu z pojazdami i nowymi giwerami, dają grze tak niesamowitego kopa, że intensywność walk nie ma sobie równych. Wielka w tym też zasługa sztucznej inteligencji przeciwników, której konkurencja może tylko pozazdrościć. Bungie ponownie zdeklasowali absolutnie wszystkich.

OBRAZ I DŹWIĘK

Reach z pewnością nie jest najpiękniejszą grą na konsoli Microsoftu. Jednak skok jakościowy od czasu Halo 3 jest niebywały. Przez lata niemalże każdy element został dopracowany i dopieszczony. Zachwycają pancerze Spartan i modele przeciwników. Pojazdy są podatne na zniszczenia i rozpadają się na dziesiątki kawałków. Wszelkie eksplozje i efekty towarzyszące wymianom ognia

HD READY Halo w końcu zyskało nowy wygląd. Silnik, który napędzał Halo 3 i ODST pamiętał jeszcze czasy pierwszego Xboxa. Postęp szczególnie widać na modelach Spartan, oraz żołnierzy i przeciwników. Świetnie prezentują się też broń i pojazdy. Niestety, nie jest to najpiękniejsza gra na X360. Można lepiej.

pozostawiają inne strzelaniny daleko w tyle. Podobnie jak boskie niebo, czy wgniatająca w fotel akcja w przestrzeni kosmicznej. I choć nie jest idealnie, bo zdarzają się gorsze tekstury, a część pomieszczeń nie została zbyt hojnie obdarzona szczegółami, to biorąc pod uwagę skalę miejscówek i liczbę przeciwników na ekranie, trzeba oddać Bungie pokłon.

Szczególne brawa po raz kolejny należą się za ścieżkę dźwiękową. To niejako tradycja, że muzyka w Halo zawsze trzyma fantastyczny poziom. Podobnie jest i tym razem, choć nuty są zupełnie nowe, dostosowane do dynamicznych batalii i dramatycznych momentów. Wspaniale budują klimat upadku Reach i podnoszą ciśnienie w trakcie najgłośniejszych wymian ognia. Na chwilę zwalniają, gdy przeciwnik znika z ekranu i ożywają w momencie jego ataku. Genialną stronę dźwiękową Halo dopełniają jak zwykle świetnie dobrane głosy aktorów, choć początkowo miałem problem z ich nieco przerysowanymi akcentami.

UZASADNIENIE DLA IDEAŁU

Ocena Halo: Reach z perspektywy fana jest oczywista. To podsumowanie jednej z najbardziej rozpoznawalnych marek w świecie gier. Prequel cudownej serii, która przyciągnęła miliony graczy i otworzyła drogę konsoli Xbox na światowym rynku. To w końcu ostatnia część Halo stworzona przez Bungie. Wypełniona po brzegi akcją, dramatyzmem i nawiązaniami do poprzednich odsłon, zamykająca tym samym wiele wątków historii. Niemniej ocena fanatyka Halo to za mało. Potrzebne jest obiektywne spojrzenie.

I ono nie zmienia cenzurki Reach. Kampania jest długa, wymagająca i maksymalnie sycąca. Pozwala na grę w kooperacji oraz przechodzenie jej na punkty. Tryb multiplayer doczekał się zmian, dzięki którym może spokojnie rywalizować z Modern Warfare 2. Ciężko go uznać za nową jakość na rynku, ale liczą się nowości i ewolucja pomysłów na sieciowe strzelanie. Są nowe tryby, klasy postaci, bronie i pojazdy. Są opcje społecznościowe, zdobywanie rang i kredytów, za które można stworzyć unikalnego wojownika. Są wreszcie własne filmy, zdjęcia i mapy, czy nawet gry, które można stworzyć w ulepszonym edytorze poziomów. A jakby tego było mało, Reach zawiera przecież udoskonalony Firefight, który wystarczy na kilkadziesiąt, jeśli nie kilkaset godzin zabawy. Nie ma na rynku drugiej strzelaniny, która miałaby tak bogatą zawartość. Nie można też zapominać o wsparciu zespołu Bungie, który będzie dostarczał nowe wyzwania i atrakcje. Płacąc za Halo: Reach dostaniecie pełny, niepowtarzalny pakiet zabawek, który swoim rozmachem i grywalnością zasługuje na maksymalną notę.

PAMIĘTAJCIE O REACH

Niestety, nie mogę napisać o tym, co najbardziej spodobało mi się w Reach. O Wielkim Finale. Nie mógł być lepszy, bardziej epicki i dramatyczny. Jestem przekonany, że wielu fanów od dawna domyśla się jak zakończy się ta przygoda, ale i tak będzie to dla nich wspaniała niespodzianka. W końcu Master Chief to ostatni Spartan. Teraz zrozumiecie, co to tak naprawdę znaczy. Poczujecie ten ciężar, tą odpowiedzialność i poświęcenie.

Dopóki gry będą wzbudzały tak wielkie emocje, jak Halo: Reach, będę siadał przed telewizorem i wkraczał w wirtualny, ale jakże piękny świat, który bawi i pozwala przeżyć coś niezwykłego. Noble Team zapamiętam za odwagę i niezłomność w obliczu nadciągającej klęski. Musiałem obejrzeć upadek planety, by zrozumieć, jakim trzeba się wykazać męstwem i odwagą w chwili zagłady. Za to zapamiętam Reach.

Pamiętajcie i Wy. ■■

OCENA **10/10**

+ SINGLE, MULTI, FORGE, FIREFIGHT, KOOP, THEATRE, AI, DŹWIĘK...
- MIMO WSZYSTKO MOGŁO BYĆ ŁADNIEJ

DZIĘKI BUNGIE ZA UHONOROWANIE TAK WSPANIAŁEJ SERII

SZEŚĆ FILARÓW

czyli dlaczego Halo: Reach zasługuje na dychę

Maksymalna ocena nie zdarza się w każdym numerze NEO+, więc warto spojrzeć na trzon Halo: Reach

Podstawowa sprawa to tryb singleplayer, któremu poświęciłem większość recenzji. W gatunku strzelanin to dla mnie doskonałość. Podobnie jak dopracowana kooperacja dla maksymalnie czterech osób przez Xbox Live (lub dwóch na split-screenie), która dodaje tonę miodu do kampanii. Co dalej?

W poprzednich materiałach o Reach zdarzało mi się narzekać na tryb multiplayer. Wtedy nie mogłem jeszcze przestawić się na bardziej nowoczesną rozgrywkę, którą obecnie wyznacza seria Call of Duty i Battlefield: Bad Company 2. Jednak zmagania w sieci przeszły ewolucję, której nie można nie docenić. Klasy postaci są uniwersalne i świetnie sprawdzają się na polu bitwy, choć można też pograć na klasycznych zasadach. Nowe tryby i mapki (fani docenią też kilka powrotów do przeszłości) są znakomite, a cały system trybu dla wielu graczy działa niezwykle płynnie i sprawnie. Mnóstwo w nim ułatwień, a zdobywanie rang i kredytów wciąga niebywale.

Zawsze też można pobawić się w Firefight, w którym powala liczba dostępnych opcji i wariacji. Nie spodziewałem się aż tylu pozytywnych zmian od czasu ODST.

Ogromnym zaskoczeniem było też dla mnie poprawienie intuicyjności w tworzeniu plansz w Forge. Tylko LittleBigPlanet 2 będzie mogło się pochwalić tak rozbudowanym edytorem. Jego możliwości ogranicza chyba jedynie wyobraźnia graczy. Można w nim tworzyć cuda na kiju (dosłownie), a następnie zaprosić kumpli do zabawy i testowania własnych kreacji.

Na koniec pozostawiłem możliwość robienia zdjęć i nagrywania filmów. Reach nadal pozostaje bezkonkurencyjne, oferując banalny interfejs i paletę efektów specjalnych. Niejako siódmym filarem jest strona dedykowana Reach, która dla graczy będzie jak wojenny Facebook.

W PRZESTWORZACH Falcon odgrywa dużą rolę w Reach. Sterowaniem nim jest przyjemne, bo można zablokować aktualną wysokość lotu. Brakuje mu tylko siły ognia, więc trzeba się nagimnastykować przy unikach.

SHANK

ZEMSTA POTRAFI STWORZYĆ PIĘKNY SPEKTAKL

txt: KAXI

PS3 | X360 /psn /xbla

- Wydawca: EA
- Producent: Klei Ent.
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Lubię krwawe, zabawne jatki, więc Shank na dzień dobry dostał dużego plusa. Spodziewałem się jednak, że szybko mi się znudzi, gdy okazało się, że jedyną sensowną kombinacją broni jest shotgun i maczety ewentualnie katana. Z pomocą przyszedł tryb kooperacji, którego ogromną zaletą jest inna fabuła niż w trybie jednoosobowym. Chcemy więcej takich gier na PSN i XBLA! 8/10

Shank jest wkurzony. Zdradzili go, zostawili na pewną śmierć, a jego kobiecie zrobili jeszcze gorsze rzeczy. Shank chce zemsty. Ma przewagę, bo 'oni' nie wiedzą, że żyje. Shank wyrusza na krucjatę, w której ścierwo będzie kładło się gęsto, kończyny porzucą właściciele, a karki zostaną skręcone. Jeśli graliście w MadWorld, to znacie skalę przemocy i brutalności, którą prezentuje Shank. Jeśli oglądaliście Kill Billa, to wiecie, w jakich klimatach skąpana jest jego vendetta. Jest to świat brudny, krwawy, zepsuty, a przy tym groteskowy. Gracz ma za zadanie oczyścić go z przestępców, krętaczy i zabójców, którzy chcieli zabić Shanka.

PIŁA, LUFA, DWA SZTYLETY

Powiedzieć, że Shank to side-scrollowana nawalanka to za mało. To prawdziwe święto mordowania. Przeciwników – mniejszych, większych, z bronią białą, palną, defensywną – jest tu cała masa, ale na szczęście bohater ma odpowiedni sprzęt, by rozpędzić hołotę. Na jego podstawowy ekwipunek składają się dwa „shanki" (czyli noże do walki), dwa pistolety, piła łańcuchowa oraz granaty. Każde z tych dobrodziejstw podporządkowane jest pod inny przycisk, dzięki czemu można tworzyć naprawdę fachowe wiązanki. Do tego zależnie od trzymanego kierunku Shank wykonuje inny cios bądź całe kombo, więc możliwości jest całkiem sporo. Przypomina to odrobinę Devil May Cry. Tu także można strzelać w dwóch kierunkach jednocześnie czy utrzymywać się dłużej w powietrzu dzięki sile odrzutu broni palnej. Na tym nie kończą się zdolności bohatera.

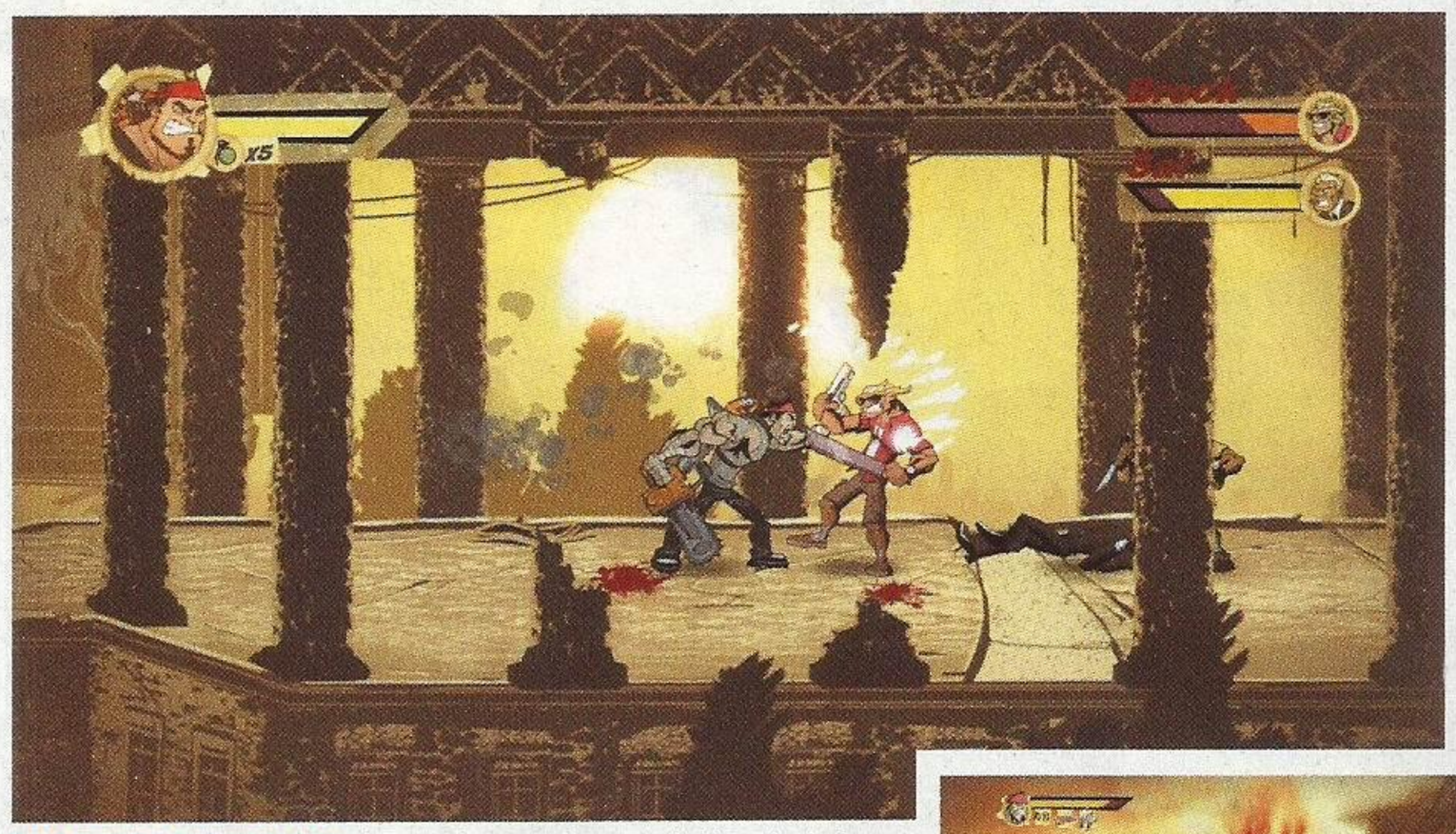
Potrafi on chwytać przeciwników i dziurawić ich nożem oraz skoczyć na wroga z dużej odległości, powalić na ziemię i ciąć na plastry. Najlepsze, że z takiej pozycji da się prowadzić ostrzał, trzymając w ten sposób pozostałych przeciwników na dystans. By gracz się nie znudził, z czasem dochodzą nowe bronie w każdej z kategorii. Moja ulubiona kombinacja to (oprócz shanków) shotgun oraz katana – bardzo efektowne i skuteczne. Znalazło się tu miejsce nawet dla odrobiny skradanki: kiedy Shank zajdzie wroga od tyłu, wystarczy jeden strzał, by posłać go do piachu.

BIEGAM, SKACZĘ, DRANI DUSZĘ

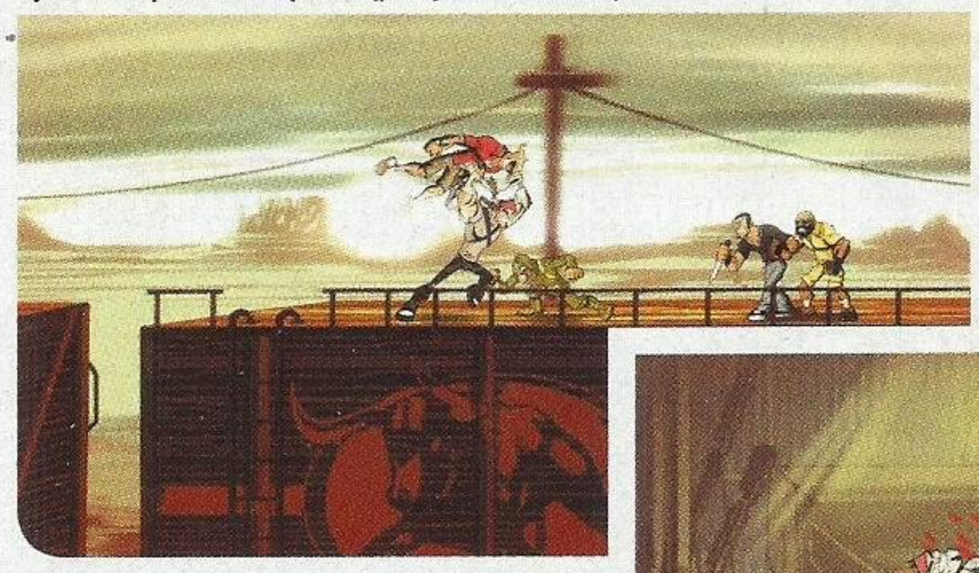
Szatkowanie zastępów mięsa armatniego wygląda świetnie i daje sporo satysfakcji (głównie ze względu na ilość bryzgającej juchy), ale to za mało, by na dłużej zatrzymać gracza przed telewizorem. Dlatego brawami przywitałem nie nachalne elementy platformowe. Od czasu do czasu Shank musi zjechać po jakiejś linie, wspiąć się po ścianie (wbijając w nią noże jak czekany) czy chwycić się bydlęcej czaszki wiszącej na słupie, rozbujać i doskoczyć do dalej położonej platformy. Potrafi także przez kilka sekund biec po ścianie, co w połączeniu z pozostałymi elementami owocuje całkiem intensywnymi sekwencjami zręcznościowymi. Liczy się refleks, choć sporą pomocą są zwolnienia czasu, które włączają się automatycznie w momentach, kiedy od dobrze wymierzonego skoku zależy życie bohatera.

Drugą rzeczą, która sprawia, że rozgrywa pozostaje świeża, są pojedynki z bossami. Różnią się od zwyczajnej walki tym, że zawsze znajdzie się w nich jakiś haczyk. Zwykle nawalanie zabiera im za mało energii, dlatego należy wyczaić, jak uszczuplić jej nieco więcej. Przykładowo, w przypadku kolesia z hakiem na łańcuchu, należy obniżać tusze wołowe tak, by rzucony hak o nie zaczepił. Tak unieruchomionemu przeciwniku można już na luzaku wskoczyć na bary i poddusić łańcuchem. Powtarzać aż do widowiskowego finiszera, w którym zazwyczaj ktoś traci głowę.

Shankiem jestem autentycznie zachwycony. Również dlatego, że to prawdopodobnie najładniejsza dwuwymiarowa gra na świecie – spójrzcie na obrazki i wyobraźcie to sobie ultra płynnie animowane, w cudownie wysokiej rozdzielczości. Do tego przerywniki rozkładają na łopatki oszczędnymi acz dosadnymi tekstami. Można by paluszki lizać, gdyby nie były całe we krwi. ■■



NO COUNTRY FOR BOREDOM Autorzy nie zmuszają graczy do biegania ciągle po tych samych miejscówkach. Scenerie zmieniają się dość często. W jednej chwili Shank biega po meksykańskim pueblo, zaraz potem odwiedza gotycką posiadłość, by w końcu przenieść się do skąpanej w mroku metropolii.



TYLKO DLA DOROSŁYCH Niech kreskówkowa oprawa nikogo nie zwiedzie – to nie jest pozycja odpowiednia dla dzieci. I nie chodzi tu tylko o krew, ponieważ nie brakuje zarówno dekapitacji, jak i wulgarnego słownictwa czy erotyzmu.

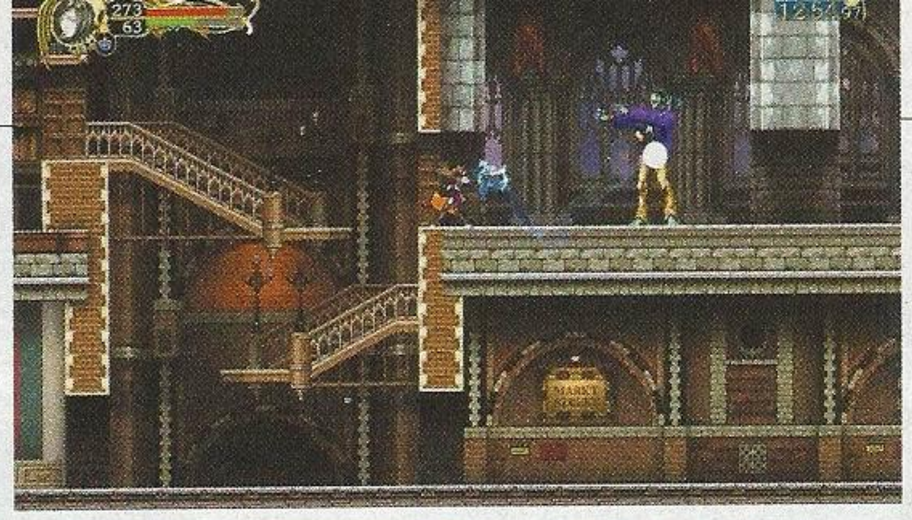
OCENA 8.8/10

+ OPRAWA, SYSTEM WALKI, ELEMENTY ZRĘCZNOŚCIOWE
– CHCIAŁOBY SIĘ WSZYSTKIEGO WIĘCEJ

MADWORLD SPOTYKA KILL BILL

Zabijaków dwóch

Główny tryb Shanka wystarczy Wam na kilka godzin, ale z pewnością nie zaspokoi żądzy krwi. Z pomocą przychodzi tryb multiplayer dla dwóch osób. Autorzy jednak nie pojechali po taniości i nie dodali zwyczajnie drugiego gracza do podstawowej kampanii. Zamiast tego stworzyli osobny tryb, z nowymi przeciwnikami, bossami, własną historią. Opowiada on o wcześniejszych wydarzeniach z życia Shanka i wyjaśnia, dlaczego został zdradzony. Ekstra sprawa i jeszcze więcej krwawej rozpierduchy!



W CIENIU KOLOSA Szefowie jak zwykle zaskakują swoją wytrzymałością. I wielkością. Jeden z nich zajmuje praktycznie całą planszę. Trzeba grać w maksymalnym oddaleniu, by mieć szansę w walce. Szarża mrówek na słonia. Trochę to przekombinowane.

ZATYCZKI DO USZU Rozumiem, że dobre imię serii wymaga odpowiedniej ścieżki dźwiękowej, ale połączenie kościelnych organów z ostrym graniem na gitarach nie każdego przekona.

CASTLEVANIA HARMONY OF DESPAIR

txt: FAX

XBOX 360 /xbla

- Wydawca: Konami
- Producent: Konami
- Liczba graczy: 1 (6)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

KAXI: Harmony of Despair to nietypowa gra. I ta nietypowość sprawia, że można ją pokochać albo znienawidzić. Dziwi już sama oprawa albo to, że od razu widać całą planszę. Denerwuje za to przepakowanie bossów i fakt, że potrafią razić przez cały level. Poza tym dość często się ginie, nie wiedząc co się stało. Szczególnie, jeśli nie ograło się porządnie poprzednich części, czego jestem niestety przykładem. Multiplayerowa Castlevania to intrygujący koncept, ale realizacja okazuje się bardzo nieprzyjazna dla graczy, którzy chcieliby od niej zacząć przygodę z serią. Ja jakiś tam kontakt z łowcami wampirów już miałem, a i tak trudno mi było przebić się przez mur, jakim gra się ode mnie odgrodziła. Dlatego z czystym sumieniem Harmony of Despair mogę polecić jedynie tym, którzy w pokoju na widocznym miejscu trzymają przynajmniej kilka poprzednich odsłon. 5/10

SZEŚĆ KOŁKÓW W SERCE WAMPIRA

Castlevania przyzwyczaiła mnie do tego, że jako samotny śmiałek wkraczam do mrocznego, zazwyczaj gotyckiego zamku, by dopaść nędznego wampira i wpakować mu kołek w serce. Tym razem jednak Konami przygotowało dla fanów wielką niespodziankę. Harmony of Despair zmienia nieco przedstawione powyżej zasady. Co prawda nie zabraknie zamku. Niezmiennie trzeba też stanąć do walki z mrocznym pomiotem. Śmiałków się za to namnożyło.

TYLKO DLA HARDKORÓW

Celowo napisałem, że Konami kieruje Harmony of Despair w stronę miłośników serii Castlevania; nowych graczy ma przyciągnąć pachnące świeżością Lords of Shadow. W końcu nie bez przyczyny do prac nad tym tytułem zakontraktowano zachodnią ekipę Mercury Steam. Ma być lekko, miło i przyjemnie, czy też raczej przyjaźnie dla osób nowych w temacie. Tymczasem Harmony of Despair podąża ścieżką wylanych łez, bo Castlevania tradycyjnie morduje graczy wysokim poziomem trudności. Tym razem został on tak zawyżony, że w pojedynkę ciężko będzie nie tyle skończyć grę, co przejść pierwszy poziom.

Konami tym samym niejako zmusza do kooperacji. I to takiej masowej. Maksymalnie sześciu graczy może stanąć do walki z wampirami i ich sługusami. Z tym, że jest to współpraca dość nietypowa. Przede wszystkim gracze na dzień dobry są rozrzuceni po całym poziomie, więc jeżeli liczyliście na spotęgowaną siłę ciosów, to musicie uzbroić się w cierpliwość. Patent polega na tym, że trzeba dostać się do strażnika każdej z miejscówek i go pokonać. By tego dokonać wymagane jest np. wspólne przestawianie mechanizmów, które odblokują do niego przejście.

Z czasem gracze odnajdują odpowiednią drogę, by połączyć siły w ostatecznej bitwie. W odnalezieniu właściwego szlaku pomagają trzy funkcje kamery. Pierwsza perspektywa jest standardowa, druga pokazuje kilka najbliższych komnat, a na trzeciej widać cały poziom. Bohaterowie przypominają wówczas mrówki, ale tylko w ten sposób można zaplanować działania. Muszę przyznać, że z takim pomysłem jeszcze się nie spotkałem. Spojrzenie na cały zamek wygląda dość groteskowo.

SAMOTNOŚĆ W SIECI

Naturalnie można grać samemu, ale to droga przez mękę. Ginie się niemal co krok, a każdy level ma swój limit czasu. Zegar nieubłaganie odmierza minuty do końca rozgrywki. Przejście miejscówki za pierwszym podejściem wydaje mi się po prostu niemożliwe. Przeciwnicy są bardzo różnorodni i trzeba nauczyć się ich ciosów na pamięć, by mieć szansę na zwycięstwo. Poza tym Harmony of Despair czerpie pomysły z Diablo. W zamku poukrywane są tony przydatnych przedmiotów i broni, bez których można zapomnieć o pokonaniu strażników. Tak bogatego ekwipunku nie widziałem jeszcze w sadze Konami. Zbieractwo w niemalże czystej postaci, ale to duży plus, bo można się szybko wciągnąć w gorączkę poszukiwania złota. I przedmiotów.

Pod względem projektów poziomów, postaci i przeciwników to nadal stara, kochana Castlevania. Wykorzystano motywy z takich części serii, jak: Dawn of Sorrow, Portrait of Ruin i Order of Ecclesia, więc fani popłaczą się z radości. Grafika może nie zachwyca, ale producent dopieścił klasyczne 2D i ubarwiał świat przepięknymi detalami. Dzięki temu każda komnata staje się wyjątkowa. I niebezpieczna. Pułapki czekają na każdym kroku i wyciągają swoje kolce, ostrza i płomienie po punkty życia. Trzeba się zdrowo nakombinować, by przeżyć, czy nawet gdziekolwiek wskoczyć, gdyż elementy platformowe również stanowią spore wyzwanie. A przecież pozostaje jeszcze walka, wymagająca zręcznych palców, chwili refleksji i kilku kumpli, bo samotny śmiałek sam skazuje się na piekielne wyzwanie.

WYMAGANIA? E-KOLEDZY

Harmony of Despair zaskakuje pomysłami. Konami odważyło się zaryzykować i wybrało kooperację. I tutaj też pojawia się problem, bo jeśli nie macie z kim grać, to gra strasznie na tym cierpi. Wymagania wobec pojedynczego gracza są zdrowo przegięte. Szefowie mają milion punktów życia i można ich tak tłuc godzinami, błagając znajomych, by pomogli w walce. Bardzo też nie podoba mi się gra na czas, niczym w oryginalnym Prince of Persia, co jeszcze bardziej utrudnia zabawę. Polecam, ale tylko jeśli będziecie mieli drużynę, by wspólnie wkroczyć do tego zamku. ■■

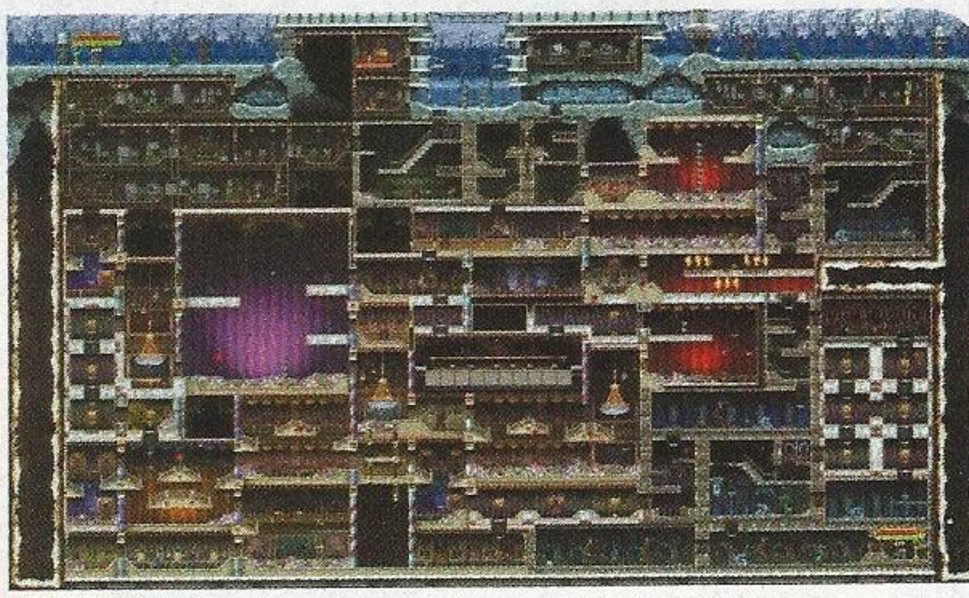
OCENA 7.0/10

+ KOOPERACJA, ZBIERACTWO, SMACZKI DLA FANÓW
- POZIOM TRUDNOŚCI, SŁABA DLA SAMOTNIKÓW

KLASYCZNA CASTLEVANIA W KOOPERACYJNYM SOSIE

Podróbka?

Początkowo myślałem, że Harmony of Despair to ekskluzywny ochłap, a nie pełnoprawna część serii. Myliłem się. IGA, czyli kultowy Koji Igarashi osobiście czuwał nad tym tytułem. To najwyższa możliwa gwarancja dla fanów. Jego Castlevania zachwyca nas od lat, na wszystkich możliwych platformach. IGA ma w dorobku już kilkanaście odsłon zmagań z wampirami, choć i jemu zdarzają się wpadki, np. Nano Breaker. Dziwne, że to Kojima, a nie Igarashi dogląda Lords of Shadow. Choć w sumie jego Castlevania w 3D nie była zbyt udana.



OBJAWIENIE Możliwość podejrzenia całego poziomu ułatwia zadanie, ale cierpi na tym przyjemność z eksploracji komnat. Wszystko jest podane na tacy.

MAFIA II

CZESI NAWINĘLI NAM SPAGHETTI NA USZY

txt: GONZO

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: 2K Games
- Producent: 2K Czech
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

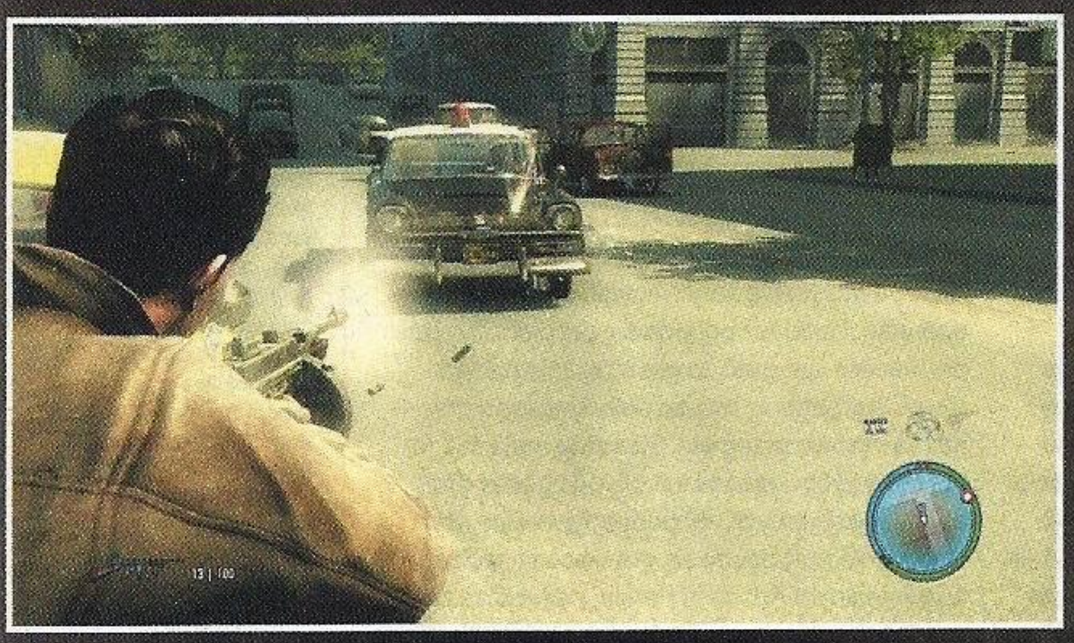
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Prawda jest taka, że w każdym aspekcie tej gry coś kuleje. Scenariusz to kalka filmów gangsterskich; been there, done that. Nic nowego. Miasto – ładne, ale nie ma w nim wiele do roboty. Strzelanie jest lepsze w praktycznie dowolnym stricte shooterze tpp. Brak multiplayera pod koniec 2010 roku? Niemniej można wsiąkać, ale jeśli macie w miarę solidne pecety – tam taniej i ładniej. **7/10**

Fakt, oczekiwania były spore. Pierwsza Mafia bezkompromisowo wprowadzała w świat włoskiej mafii i była znamienitym, a przede wszystkim dojrzałym doświadczeniem. Co z tego, że wersje konsolowe nie umywały się do pecetowej, kto chciał być „adoptowany" przez prawdziwą rodzinę, miał okazję to zrobić. Jeszcze miesiąc temu wydawało się, że sequel bez problemu przyciągnie starych fanów i dopiero pełna wersja wybudziła mnie z tego czesko-włosko-amerykańskiego snu. A do tego jeszcze wstałem lewą nogą...

RODZINA, ACH RODZINA

Nie każdy musiał oczekiwać tego tytułu. Myślę, że wielu graczy wypatrywało go z ciekawością, słuchając opowieści o kultowym poprzedniku sprzed ośmiu lat. Już na początku muszę z niekłamanym bólem przyznać, że te osoby mogą sobie zupełnie odpuścić Mafię II. Nie jest to zły tytuł, ale przewidywalnie poprowadzona fabuła zamiast przyciągać, raczej odpycha od telewizora. Wcielamy się w młodego Vito Scalettę, który ze swoim najlepszym kumplem Joe Barbaro rozbija się po Empire Bay, gdy w Europie szaleje II wojna światowa. Chłopcy bardzo lubią bawić się w berka z policją i po jednej z takich gonitw Vito zostaje złapany, dostaje gustowny mundur i trafia na front. Mało brakowało, a do Stanów wróciłby w drewnianej jesionce, ale na szczęście Vito wychodzi cało z afery i na dobre poznajemy go, kiedy zostaje wypuszczony ze szpitala i może zacząć poważnie myśleć o przyszłości. Nie ma wielkiego wyboru, na jednej szali jest mieszkanie w niewielkim, obskurnym mieszkaniu z matką i siostrą, na drugiej kusiciel Joe, który w międzyczasie nie próżnował i zaczepił się w mafii. Wspinanie się po szczeblach hierarchii

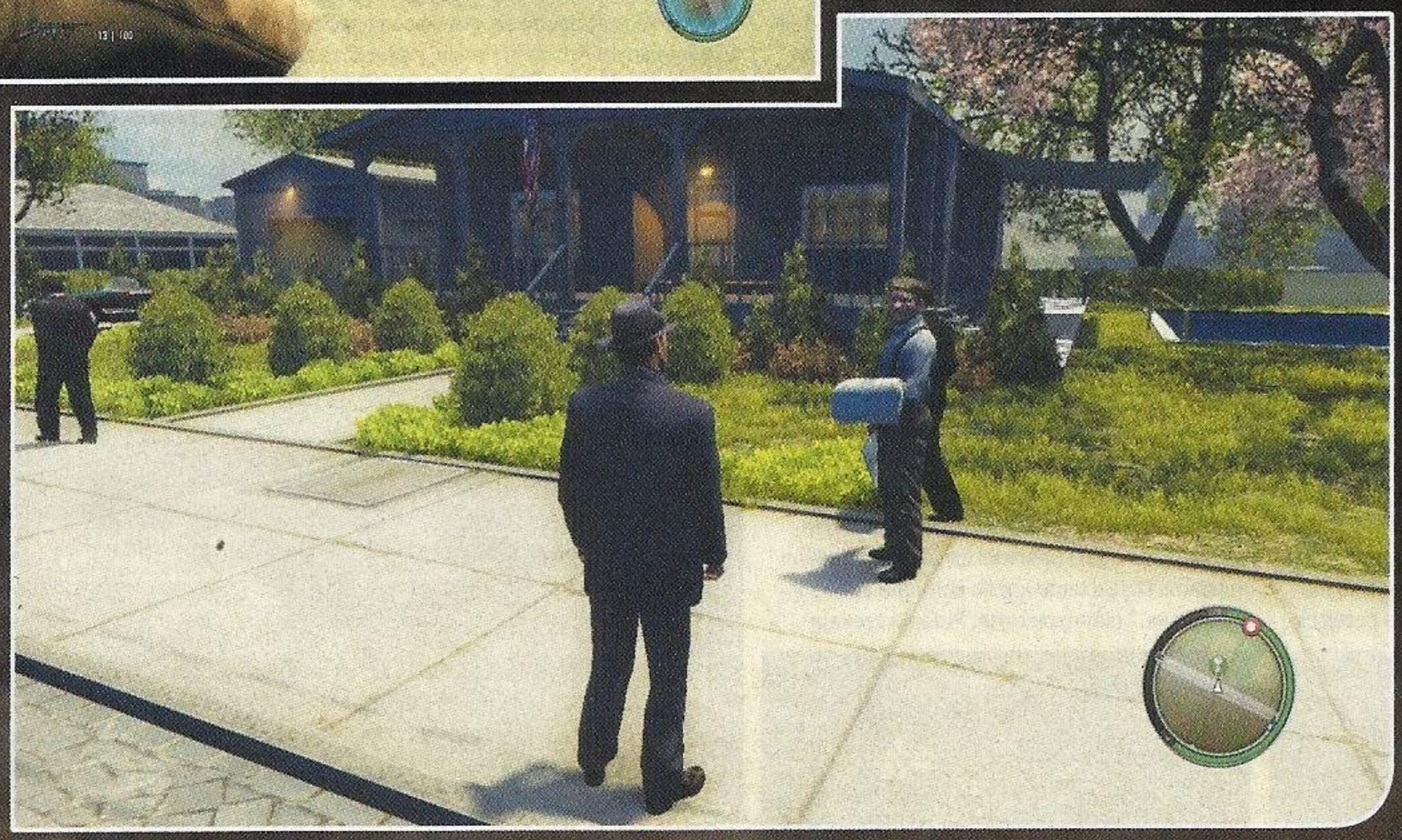


to oś fabuły, nie zabraknie mniejszych i większych zwrotów akcji, choć ich wymienienie ostatecznie skreśliłoby sens poznawania przez Was tego tytułu. Dość powiedzieć, że poza ulicami Empire Bay, Vito zwiedzi dwie klimatyczne miejscówki, choć słowo „zwiedzi" kompletnie nie oddaje jego odczuć.

LITTLE FOCKERS

Fabuła w Mafii II od początku kreowana była na coś wielkiego, „jedynka" opierała się na 400 stronach scenariusza, tym razem jest ich niemal dwa razy więcej. Przekłada się to też na ilość scenek przerywnikowych, których mamy prawdziwe zatrzęsienie i od czasu Metal Gear Solid 4 nie przypominam sobie, żeby jakaś gra tak często przerywała mi zabawę, żebym musiał obejrzeć kolejny filmik. Czy ktoś w 2K słyszał o choćby minimalnej interaktywności? Vito na swojej drodze „od zera do bohatera i z powrotem" spotyka plejadę zakazanych mord i typów spod ciemnej gwiazdy ubranych w najdroższe garnitury, więc wszystko wydaje się być na miejscu, ale nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że w filmach albo grach widziałem każdego z nich. Są do bólu przewidywalni, ani razu nie pomyliłem się stawiając, komu zaufać, a komu sprzedać kwiecistą wiązankę. Przekleństw. Jednak najbardziej ubodła mnie niekonsekwencja w prowadzeniu fabuły względem samego Scaletty. Kiedy podchodzi do typa kopiącego dziewczynę i zamiast przejść do czynów, najpierw grzecznie pyta: „przepraszam, czy mógłbyś ją zostawić w spokoju?". Potem oczywiście nie ma skrupułów przed wypłaceniem mu kilku plomb, ale takie teksty nie pasuję mi do wizerunku gangstera. Albo inna sytuacja, kiedy w późniejszej fazie gry doświadczony już Vito, który dawno temu sprzedał swoją duszę i nie ma oporów przed zabijaniem niewinnych, wiezie Joe po mieście i słyszy „ej, stary, musisz przejeżdżać na czerwonym świetle?". A czy ty musisz psuć klimat? Autorzy chcieli urozmaicić jazdę samochodem losowymi gadkami, ale w tym wypadku skutek jest zupełnie odwrotny. Po paru łychach dziegciu, czas na beczkę – czy raczej małe wiaderko – miodu. W Mafii II zdarzają się sceny, które zapadają w pamięć. Jak na przykład przezabawna pijacka impreza w klubie go-go (jak widać Czesi też mają doświadczenie w procentach), ciekawe przedstawienie segregacji rasowej czy finał gry, po którym fani „jedynki" będą bić brawo na kolanach. Zainteresowani?

VITO NA SWOJEJ DRODZE „OD ZERA DO BOHATERA I Z POWROTEM" SPOTYKA PLEJADĘ ZAKAZANYCH MORD I TYPÓW SPOD CIEMNEJ GWIAZDY UBRANYCH W NAJDROŻSZE GARNITURY

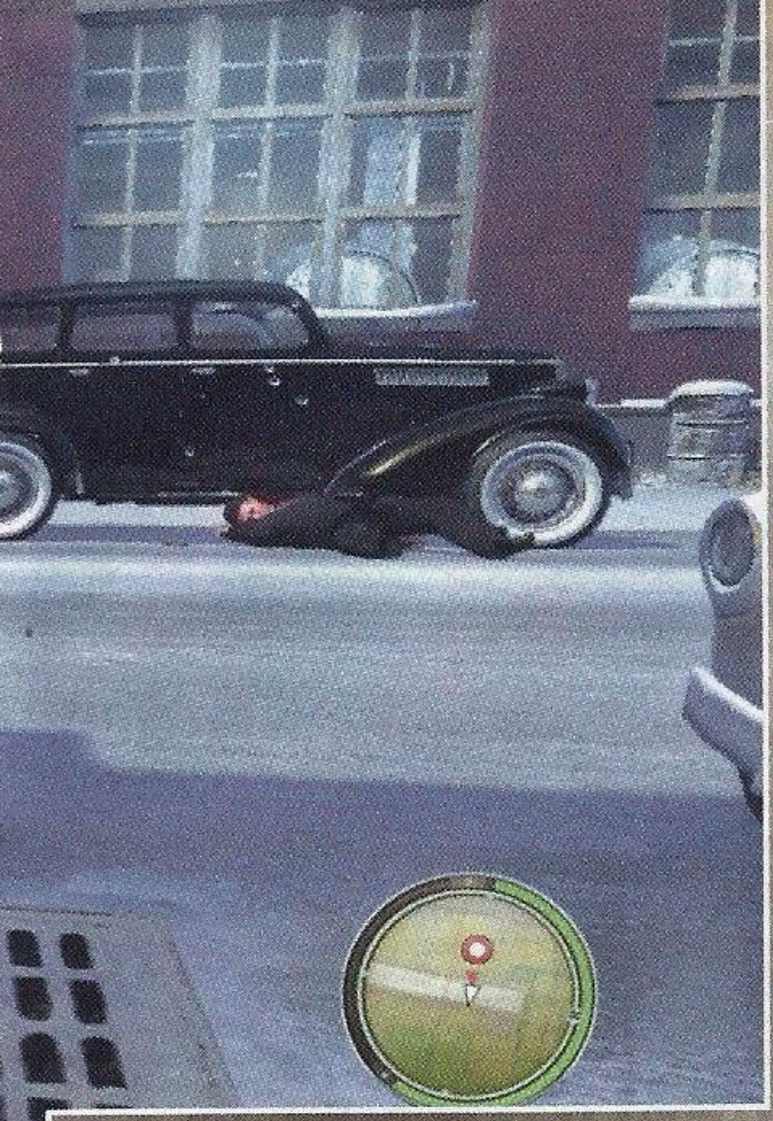


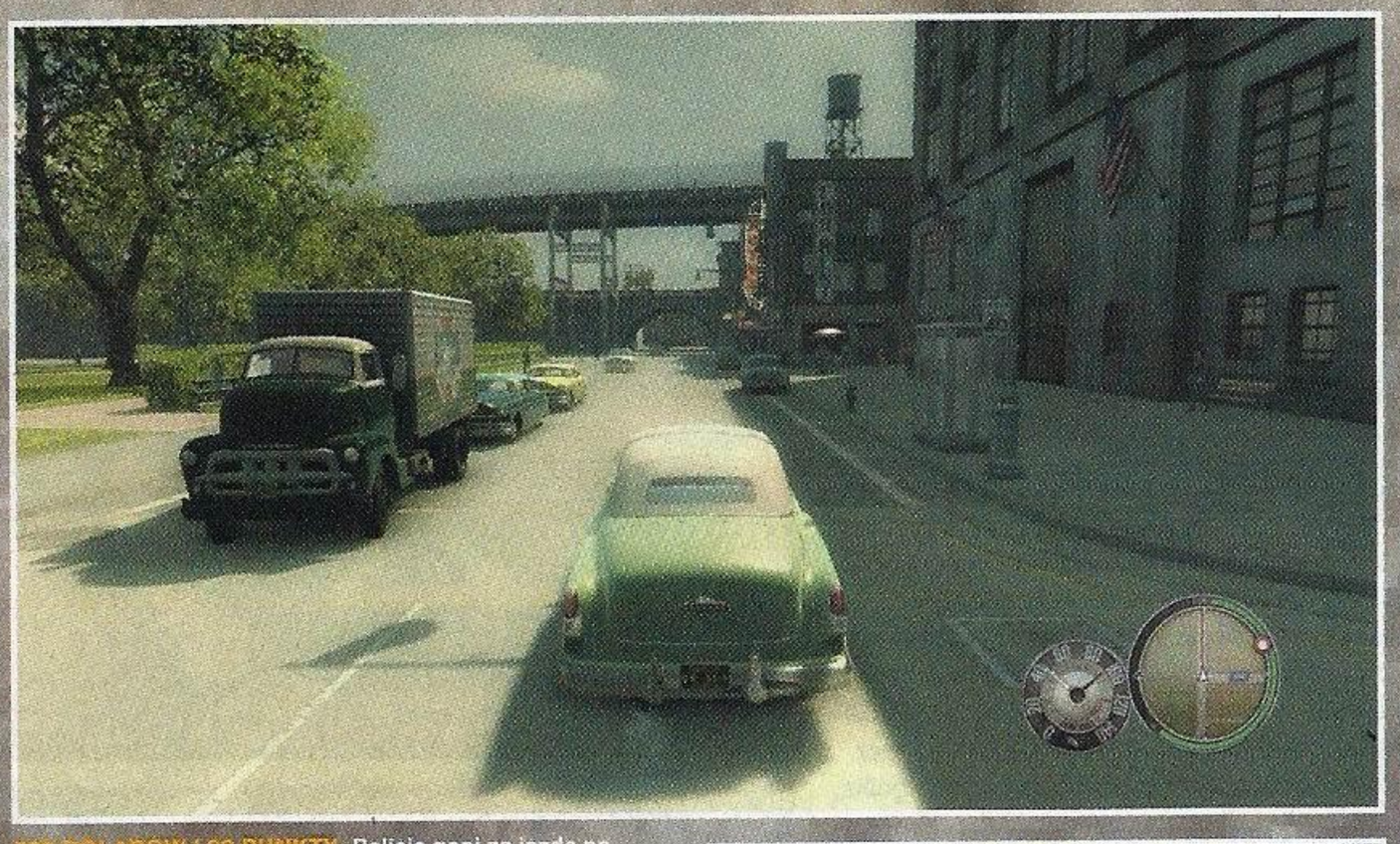
GDY PADA DZIECI SIĘ NUDZĄ Natomiast Vito to samo może powiedzieć o każdej pogodzie. Dopóki nie skończymy wątku fabularnego, Empire Bay wydaje się miastem o nieograniczonym potencjale i nieskończonych możliwościach. Potem jest gorzej.

EMPIRE BAY OF MIND

Przyznaję, też dałem się nabrać, że Mafia II będzie piaskownicą na wzór GTA. Jak się okazało, spójność fabuły (lub cięcia wydatków) zrobiły z niej liniowy, częściowo poskryptowany tytuł, który w dodatku jest odgórnie podzielony na rozdziały. Mało tego, możecie zapomnieć o zmieniających się porach dnia i mikrozadaniach wydłużających czas, jaki zazwyczaj spędzamy w otwartych miastach. Empire Bay jest spore, ale w rzeczywistości służy tylko do jeżdżenia od misji do misji. Warto jednak czasem się zatrzymać i pozwiedzać, bo autorzy włożyli wiele wysiłku, aby dzielnice się wyróżniały i obserwowanie życia mieszkańców idealnie dopełnia atmosfery. Kiedy toczymy się ślamazarnym, ociężałym, ale przepięknym samochodem po zaśnieżonych ulicach, a z radia sączą się leniwe dźwięki, nie sposób odmówić tym chwilom uroku.

Vito w głębi duszy na pewno jest romantykiem, ale nie ma skrupułów, żeby w odpowiednich momentach wziąć sprawy w swoje ręce, przestrzelić komuś kolana albo obić facjatę. Bójki niestety nie są porywające, trzy przyciski szybko sprowadzają się do schematów, a stąd tylko krok do nudy. Strzelaniny też niczym nie zaskakują, system osłon działa w porządku, nie wiem tylko kto wpadł na pomysł, żeby Vito ginął po jednym, dwóch strzałach? Momentami frustruje to prawie tak, jak obsuwa w dostawie Neo Plus do kiosków, a w dodatku złośliwie nie zapisuje się stan gry





500 DOLAROW I 22 PUNKTY Policja goni za jazdę na czerwonym świetle i wyjątkowo dba o przestrzeganie limitu prędkości. Dobrze, że w każdym samochodzie można jednym przyciskiem ograniczyć prędkość maksymalną, bo Vito nie wypłaciłby się z mandatów.

i te „fantastyczne" chwile trzeba za chwilę repetować. Motyw powtarza się w czasie pościgów, gdzie nie dość, że wystarczy krótka seria w bok auta, aby Vito odłożył łyżkę, to zawsze miałem wrażenie, że przeciwnicy jechali szybciej ode mnie. A kiedy zabrałem im tę szybką brykę, okazało się, że nadal nie mogę uciec.

THE CITY OF LOST HEAVEN

Sporo rzeczy wydawało mi się niedopracowanych – nie rozumiem na przykład czemu mieszkanie Vito jest na ostatnim piętrze, skoro po każdej misji trzeba się do niego telepać na piechotę. Nie potrafię zrozumieć, czemu obok pięknie wykreowanego Empire Bay znalazło się w kodzie gry miejsce na animacje postaci przypominające ruchy lalek w teatrzyku kukiełkowym. Masa kontekstowych akcji także wydaje mi się bez sensu, zawsze rano trzeba się ubrać, telefon w mieszkaniu długi czas jest zupełnie zbędny, nawet tak prosta czynność, jak otwieranie drzwi, została wyróżniona przydługą animacją. W grze nie ma zadań pobocznych, więc siłą rzeczy rozgrywka kończy się zanim liczniki dobiją do 10 godzin. Można ją wydłużyć szukając po miejscówkach atrakcyjnych rozkładówek

Playboya z playmates sprzed pół wieku, ale kiedy człowiek sobie uświadomi, że modelki na tych zdjęciach dziś codziennie pałaszują kaszkę z mlekiem przez swój trzeci garnitur zębów, ochota na ich oglądanie dramatycznie spada. Choć muszę przyznać, że większość z nich swego czasu miała czym oddychać.

Fani Tommy'ego Angelo z oryginału oczekiwali gry roku, a dostali przyzwoitą, chwilami bardzo solidną produkcję, która mimo wszystko nie powinna ich zawieść. Co prawda historia nie jest porywająca, ale też nie odstaje dramatycznie od „jedynki" w kategorii bardziej dojrzałych tytułów. Można rozważyć kupno Mafii II. Można też wybrać lepiej. ■■

OCENA 6.5/10

+ KILKA PAMIĘTNYCH MOMENTÓW, WIELKIE I ŚLICZNE MIASTO
− SCHEMATYCZNA, KALKI KALEK, NUDNAWA

A MIAŁO BYĆ TAK PIĘKNIE

POWACHLUJ SIĘ POSTACIAMI Bohaterowie mocno się od siebie różnią. Joe to typowy misiek, który woli wyciągnąć gnata, niż bawić się w pojedynek na pięści. Nie zabraknie żółtodzioba, małomównego szefa Vita i jeszcze mniej małomównego szefa szefów. Może dialogi są zbyt ugrzecznione, ale kto powiedział, że mafiosi są niekulturalni?

CELL UWIĘZIONY W CELU

Jeśli myśleliście, że wraz z wystąpieniem Gabe'a Newella z Valve na konferencji Sony skończyły się problemy z portowaniem gier na PS3, nie psujcie sobie tej ułudy graniem w Mafię II. Ledwie kilkadziesiąt godzin po premierze tytuł dostał pierwszego patcha, ale autorzy otwarcie przyznają, że musieli to i owo przyciąć, bo gra nie była płynna. Płaska trawa i niewielkie ujmy w fizyce nie obniżają ogólnej oceny, ale warto wiedzieć, że mając wybór należy sięgnąć po wersję na Xboksa 360. Bo po co promować lenistwo autorów? Jeśli ktoś ciekawy, czy grafika odrzuci go od telewizora, może ściągnąć demo z PSN i zobaczyć Mafię II w akcji na własne oczy. Po cichu robimy w redakcji zakłady iloma łatkami uda się 2K naprawić ich własny produkt. Jak na razie rekordzista postawił na kilkanaście prób. Muszę zdradzić, że nawet w takim przypadku kurs nie jest najwyższy.

EVERYBODY'S TENNIS

NIE WYGLĄDA, ALE TO TENIS PEŁNĄ GĘBĄ

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Clap Hanz
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MARCELLUS: „Tenis dla każdego" jest przedstawicielem mojej ulubionej handheldowej serii. Nie jest może aż tak wciągający, jak Everybody's Golf, ale prawie. I w tym przypadku prawie nie robi aż tak wielkiej różnicy. Gra jest przystępna, ładna, rozbudowana, wciągająca i grywalna – doprawdy, ciężko się do czegoś przyczepić. No, może do nieco zbyt przegadanego wątku fabularnego oraz braku sieciowego multi, ale poza tym to naprawdę świetna i całkiem tania zabawka – kosztuje między 100-120 złotych. Warto. 9/10

Ekipa Clap Hanz już ponad dekadę tworzy gry z serii Everybody's na konsole Sony, a my recenzujemy je od samego początku istnienia NEO Plus. Dosłownie – w pierwszym numerze Enplusa Wicik zrecenzował Everybody's Golf na PSXa. Przez wiele lat producent skupiał się jedynie na golfie, ale w 2006 roku dostarczył spin-offa poświęconemu tenisowi. Aż dziwne, że na kolejną odsłonę trzeba było czekać cztery lata, bo była to naprawdę dobra gra, której wystawiliśmy ocenę 7.2. Dlaczego Clap Hanz tak długo zwlekało ze stworzeniem nowej części jest już dzisiaj nieistotne, bo gra nareszcie się ukazała i widać, że autorzy nie zmarnowali czasu poświęconego na jej produkcję.

TENISOWE PRZYGODY

Golf ma tę przewagę nad tenisem, że pola są bardziej zróżnicowane od kortów, więc gracz się nie nudzi, bo ciągle coś się zmienia. Clap Hanz dobrze o tym wie, dlatego przygotowało w Everybody's Tennis tryb fabularny, dzięki któremu trudno oderwać się od konsolki. Nie dlatego, że fabuła jest tak wciągająca, bo to lekka i zabawna historyjka o dzieciakach podróżujących po świecie i przypominających ludziom dlaczego fajnie jest grać w tenisa i jak wiele radości daje uprawianie tego sportu. Na korcie zmierzą się między innymi z koszykarzem, czirliderką, podstarzałą gwiazdą filmową, czy też z policjantem. Niektóre z tych postaci dołączą do ekipy i będzie można nimi grać. Ot, taka tam bzdurna, naiwna fabułka.

Od konsoli nie pozwala odejść system rozwoju postaci. Nabijanie punktów doświadczenia jest równie wciągające jak w multiplayerze w Modern Warfare. Postać leveluje nawet jeśli przegra mecz, gra przyznaje punkty za udane akcje, wygrane gemy, właściwie za wszystko. Punkty wpadają za asa serwisowego, udany return, zmieszczenie piłki w korcie, czyli trafienie w linię. Im wyższy poziom doświadczenia, tym lepsze statystyki postaci, co wyczuwalnie przekłada się na rozgrywkę. Zawodnik staje się wyraźnie szybszy, ma lepszą technikę, a nawet uczy się nowych zagrań, na przykład może zaserwować na trzy różne sposoby, a nie tylko dwa, jak to ma miejsce na początku zabawy.

Bardzo ważne jest w co ubrani są bohaterowie, bo ciuchy również mają swoje atrybuty, a ich właściwości zwiększają się wraz z poziomem doświadczenia postaci. Gdyby to ode mnie zależało, poprawiłbym jednak wygląd menu przebierania zawodnika, bo nie wyświetlają się informacje o tym, jakie kombinacje strojów dadzą najlepsze efekty i ubrania dobiera się trochę na chybił trafił.

NIEWINNY WYGLĄD

Kto grał w gry z serii Everybody's ten dobrze wie, że mangowy wygląd postaci sugerujący arcade'owy system rozgrywki jest tylko zmyłką. W golfie trzeba brać pod uwagę siłę wiatru, kąt i siłę uderzenia, krzywiznę terenu oraz rodzaj kija. W tenisie do dyspozycji są loby, slice'y, forhendy i bekhendy, ale trzeba też umieć ustawić się na korcie. Każdy przeciwnik gra inaczej, niektórzy zmuszają do podbiegnięcia pod siatkę, inni rozrzucają gracza po całym korcie mocnymi piłkami.

MINUTY I GODZINY Everybody's Tennis jest idealną grą na konsolę przenośną. Można zagrywać się w nią godzinami i tylko czasami trzeba zrobić sobie odpoczynek od śledzenia bzdurnej fabuły, ale można też włączyć ją na kilka minut, rozegrać jeden meczyk i wrócić do szarej rzeczywistości. Poproszę więcej takich gier na PSP!

ŻÓŁWIK Ikonka z obrazkiem żółwia pojawiająca się nad głową oznacza, że piłka została zbyt późno odbita. Królik – za wcześnie. Dobre odbicie to nutka czarna, a czerwona oznacza idealne odbicie.

Na początku jest jeszcze łatwo, ale poziom trudności rośnie szybko i Everybody's Tennis pokazuje, że nie jest taki dziecinny i banalny, jak się wydaje na pierwszy rzut oka.

W pierwszej chwili pogubiłem się, bo niby system rozgrywki bardzo przypomina Virtua Tennis, a przynajmniej starsze części z Dreamcasta i PS2, ale jednak gra się trochę inaczej, niż w pozycję Segi. Tam przyciski odpowiadające za odbicie wciska się z wyprzedzeniem, tymczasem w grze Clap Hanz trzeba umiejętnie wyczekać na piłkę do ostatniego momentu. Zabawne, że czasami machałem rakietą za wcześnie i zawodnik trafiając w powietrze obracał się wokół własnej osi i upadał, a mimo to udawało mu się wstać i jednak za drugim razem odbijał nadlatującą piłkę, ale najczęściej gra karała mnie utratą punktu za zbyt szybkie wciśnięcie przycisku.

Everybody's Tennis brakuje tylko trybu rozgrywki online. Multiplayer lokalny pozwala na grę czterem osobom, ale fajnie byłoby zmierzyć się z graczami z całego świata. Słabe punkty? Piłki zbyt rzadko wychodzą na aut, przez co gra traci na realizmie, a fabuła momentami nudzi i chciałoby się czym prędzej wrócić na kort bez konieczności czytania o głupkowatych problemach bohaterów, ale to drobne wady, które nie przeszkadzają w zabawie. Ogólnie duży pozytyw. Kupować! ■■

OCENA 8.4/10

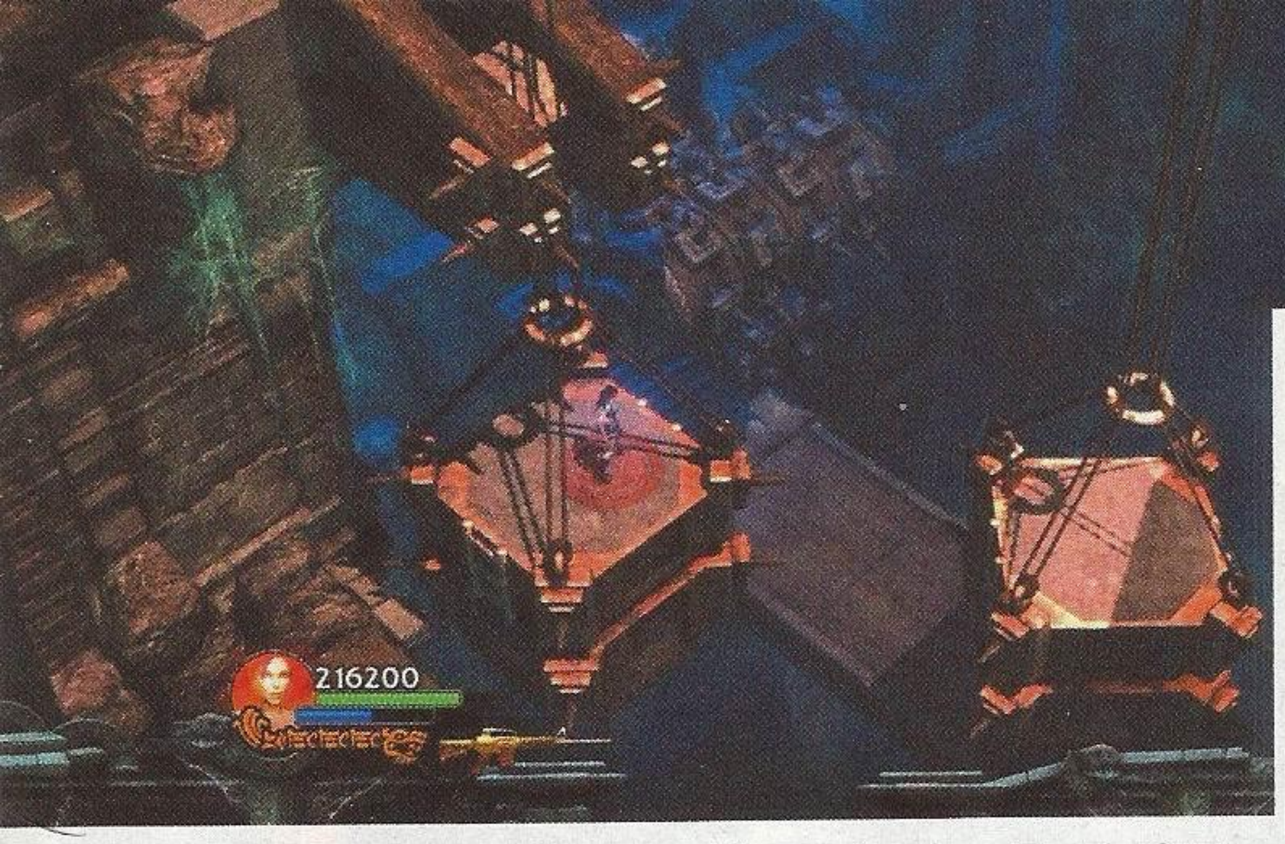
+ SYSTEM ROZGRYWKI I ROZWOJU POSTACI
– MULTI TYLKO LOKALNE, NUDNA FABUŁA

GEM, SET I MECZ. CZEMU TAK PÓŹNO?

Tenisowa kolekcja

Gra pozwala zapisać kilka różnych wersji stroju dla jednej postaci – na początku kilka, później ta liczba się zwiększa w miarę jak rośnie poziom doświadczenia zawodnika. Dzięki temu można eksperymentować z ciuchami i przygotować sobie zestawy na różne okazje – zwiększające wytrzymałość, albo siłę uderzenia, poprawiające technikę itd. Grając jedną postacią zyskuje się dodatkowe bonusy za lojalność, ale warto rozwijać innych zawodników, bo czasami trzeba zagrać w debla i powinni być przygotowani na taką ewentualność. Chyba, że do debla zaprosicie innego gracza, bo Clap Hanz zadbało o taką namiastkę koopa.

DEBEL, A NAWET MIKST
Czasami trzeba rozegrać mecz przeciwko dwóm przeciwnikom naraz, więc należy wybrać partnera lub partnerkę, którą będzie sterować konsola. Czasami SI popełnia głupie błędy, ale ogólnie nie zawodzi.



KOOPERACJA OFFLINE Microsoft zgarnął czasową ekskluzywność na Guardian of Light, ale Crystal Dynamics nie zdążyli przygotować współpracy poprzez Xbox Live. Stosowny update powstawał przez miesiąc. Po co komu taka wyłączność?

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

txt: FAX

PS3 | X360 /psn /xbla

- Wydawca: SquareEnix
- Producent: Crystal Dyn.
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: No proszę, nie spodziewałem się takiej wysokiej oceny po larocroftowym klonie Diablo, ale z drugiej strony nie spodziewałem się też świetnej gry – podobnie jak Fax myślałem na początku, że to skok na kasę. Jak przyjemnie jest czasem pozytywnie się rozczarować. Gra wygląda doskonale, jest niezwykle wręcz zabawna, niemal idealnie zbalansowana między walką i puzzlami, słowem – zdecydowanie warto ją kupić. 8/10

TAKIEJ LARY CROFT CHYBA NIKT SIĘ NIE SPODZIEWAŁ

Zapowiedź nowej gry to bardzo ważny moment. Pierwsze zwiastuny, informacje i obrazki kształtują nasze... pierwsze wrażenie. Możemy z miejsca pokochać nowy tytuł, jak świat pokochał Deus Ex: Human Revolution, albo przejść obok niego obojętnie. Tak właśnie miałem w przypadku Guardian of Light.

GROBOWCE I ARTEFAKTY

Uznałem, że to skok na kasę, bo co to za Tomb Raider, który nawet w tytule nie ma nazwy własnej marki? W dodatku Crystal Dynamics wymyślili sobie kooperację oraz rzut izometryczny, więc byłem pewny, że Lara Croft okaże się przypadkiem beznadziejnym. Pomyliłem się.

Lara jak to Lara, wędruje po świecie w poszukiwaniu artefaktów i pakuje się do każdego grobowca, którego nikt wcześniej nie ograbił. Oczywiście w kolejce po skarby czeka sznurek chętnych bandziorów z karabinami, którzy za nic sobie mają ostrzeżenia naszej bohaterki. Dochodzi więc do tragedii, na świat wydostaje się pradawne zło, które morduje na lewo i prawo, a gracz standardowo musi posprzątać. Historia nie należy do zbyt oryginalnych, ale wystarczy, by uzasadnić walkę z demonami i wędrówki po starodawnych świątyniach. Tym razem Lara nie musi wszystkiego robić sama. Może jej pomóc drugi gracz, wcielając się w postać obrońcy światła. Totec wygląda jak dzikus z dzidą, ale chłopak spał od paru wieków i przebudziła go dopiero ucieczka potwora, więc jego wygląd jest uzasadniony. I tak nasza urocza para bohaterów ma za zadanie przebić się przez kilkanaście misji i ocalić świat.

SKACZ, STRZELAJ I MYŚL

Fabuła to jak zwykle tylko pretekst do zabawy. Najważniejsze są same mechanizmy, a te zachwycają. Rozgrywka została cudownie zbalansowana; czas gry dzieli się na elementy platformowe, rozwiązywanie zagadek i ostre strzelanie. Rzut izometryczny szybko pokazuje swój pazur, bo kończą się problemy z kamerą, które od zawsze towarzyszyły serii Tomb Raider. Wszystko dokładnie widać, gdzie skoczyć, co przestawić i do kogo strzelać. Zero frustracji, czysta przyjemność. I każdy z tych elementów cieszy oryginalnymi pomysłami.

Nie trzeba wyliczać każdej przepaści co do milimetra, a Lara ma w plecaku linkę z kotwiczką, więc nie ma problemu z większymi dziurami. Wspinaczka po ruinach została wzbogacona o włócznię, którą można wbijać w ściany, by wskoczyć wyżej (w kooperacji rzuca nią Totec, a samotny gracz dostaje od niego dzidę na początku gry). Z kolei strzelanie zapożyczono z Geometry Wars, co jest wystarczającą rekomendacją. Amunicja do pistoletów nigdy się nie kończy, a mocniejsze giwery wymagają uzupełniania magazynków. Fajnym patentem są również zdalnie odpalane bomby, którymi można niszczyć elementy otoczenia oraz wykorzystywać je w walce.

Sama mechanika to oczywiście za mało. Potrzebny jest jeszcze plac zabaw, czyli grobowce i świątynie. Projekty są przepiękne i przede wszystkim doskonale przemyślane. Nie brakuje epickich scen, gdy wali się pół planszy i trzeba w ułamku sekundy podejmować szereg decyzji. Pułapki czerpią garściami z poprzednich części przygód Lary Croft, podobnie jak zagadki, ale przystosowano je do nowego widoku kamery. Znacznie więcej jest też strzelania, bo przeciwnicy są różnorodni i często atakują całymi chmarami. I znowu muszę pochwalić pomysł z rzutem izometrycznym, bo po raz pierwszy w serii Tomb Raider walka okazał się sycąca i bardzo widowiskowa. To nie tylko dodatek, ale jeden z filarów gry.

Nie zabraknie również szefów (także w wersjach ćwierć, pół i trzy czwarte) oraz naturalnie skarbów, które po sobie pozostawiają. Zbieractwo jest tu bardzo istotne, gdyż artefakty poprawiają umiejętności bohaterki. Warto poświęcić czas, by je zdobyć, bo życie z nimi staje się prostsze.

TAK PIĘKNIE, TAK INACZEJ

Lara Croft wygląda słabo. Nie bardzo rozumiem, czemu model jednej z ikon gier video nie został dopracowany. Dziewczyna ma kiepskie ciuchy i nikogo nie zachwyci swoją urodą. Jest to zaskakujące, bo poziomy prezentują się doprawdy godnie. Miejscówki są dopracowane w najdrobniejszych elementach, a widoki zachwycą fanów. To jedna z najpiękniejszych gier dostępnych w cyfrowej dystrybucji. Myślę, że spokojnie wskakuje do pierwszej piątki.

Guardian of Light dostaje porządnego kopa w kooperacji. Rozgrywa staje się zdecydowanie zabawniejsza, bo bohaterowie różnią się umiejętnościami, co sprawia, że współpraca jest obowiązkowa. Totec szaleje z włócznią i tarczą (osłona przed atakami i wyrzucanie Lary w powietrze), a dziewczyna pomaga mu choćby swoją linką z kotwiczką. Wspólnych manewrów jest naprawdę sporo, więc szczególnie polecam ten tytuł fanom kooperacji. Samotnik również będzie się świetnie bawił, bo gra jest dopracowana i odświeża wizerunek Lary Croft. ■■

OCENA **9.0**/10

➕ KOOPERACJA, GRAFIKA, NOWOŚCI, WYZWANIA
➖ WIELOLETNI MIŁOŚNICY SERII MOGĄ DOZNAĆ SZOKU

DOSKONAŁA ODSKOCZNIA OD KLASYCZNEJ LARY

Pobij mój rekord

Guardian of Light nie jest grą, którą odkłada się na półkę po ukończeniu (nie tylko dlatego, że jest sprzedawana w cyfrowej dystrybucji). Pełno w niej wyzwań, czyli dodatkowych poziomów z nieobowiązkowymi zagadkami i pułapkami oraz nagrodami oczywiście. Gra cały czas zlicza punkty za walkę oraz czas, w którym gracz rozwiązuje zagadki, więc rośnie motywacja, by wszystko zaliczyć na maksymalną ocenę.

KLIMAT Muzyka podkreśla widowiskowy charakter gry. Przyspiesza w odpowiednich momentach, daje odpocząć po spektakularnych akcjach.

R.U.S.E.

PIERWSZA PRAWDZIWA STRATEGIA NA KONSOLACH

txt: FAX

PS3 | X360

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Eugen Sys.
- Liczba graczy: 1-2 (4)
- Premiera: 10 września
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Rzeczywiście Eugen Systems udało się świetnie zaprojektować sterowanie pod kątem konsol, a gra jest znacznie bardziej dynamiczna i efektowna niż wynika to ze screenów. Warto po prostu zobaczyć ją w akcji. Nie bez znaczenia jest fakt, że to pierwsza core'owa pozycja obsługująca PS Move. Bardzo dobra strategia, bardzo dobra gra. **8/10**

Old Snake w Guns of the Patriots stwierdził, że wojną się zmieniła. I faktycznie. Batalie pomiędzy fanami konsol i komputerów musiały się zmienić, gdyż upadł jeden z filarów tego konfliktu. Ponoć nie można grać w strategie bez myszki. Halo Wars czy Red Alert to tytuły, które udowodniły, że jednak można. Tutaj jednak wchodzimy na zupełnie inne pole bitwy. Takie, które zaścielało się trupem w zamierzchłych czasach, gdy armie strategii czasu rzeczywistego ścierały się z zastępami turówek.

PERSPEKTYWA POLA BITWY

StarCraft przebił się przez obronę przeciwnika i wymordował oszołomionych przedstawicieli strategii turowych. Niedobitki pozostały, ale niegroźne, przeznaczone dla najbardziej wiernych fanów gatunku. RTS zasiadł na tronie, a StarCraft II w tym roku umocnił jego pozycję. Co to ma wspólnego z R.U.S.E.? Sporo. Ubisoft wydał strategię, której akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym, ale jej bogactwo przypomina właśnie stare, klasyczne turówki, które radowały serducho miłośników prawdziwej taktyki. Jak udało się osiągnąć tak ambitny cel i to na konsolach?

Prawdziwy strateg musi mieć pełen ogląd pola bitwy. To w sumie oczywista sprawa, ale kto je kontroluje, ten wygrywa. Jednak producenci zmuszają graczy, by ci koncentrowali się na małym skrawku teatru wojny, gdyż całości nie da się po prostu ogarnąć. Próbował Supreme Commander ze swoją mapką, której skalą można było do woli manewrować. Niestety, w najdalszej perspektywie stawała się ona zbyt nieczytelna, by dało się cokolwiek wygrać. Czy można lepiej? I tutaj do akcji wkracza R.U.S.E.

Nie lubię używać tak wielkich słów, jak „rewolucja", ale trzeba mocno podkreślić, że R.U.S.E. wprowadza zmiany w gatunku. Wszystko za sprawą spojrzenia na pole bitwy. Przybliżenie może być tak wielkie, że widać najmniejszy krzaczek, lub tak dalekie, że kamera pokazuje stół z makietą w sztabie głównym. Żadnego doczytywania danych, wszystko dostępne pod jedną gałką. Płynnym ruchem można zmieniać widok, co zapewnia niewiarygodny wręcz komfort rozgrywki. Poza tym gracz zawsze ma pełną kontrolę nad swoimi oddziałami. Im bliżej, tym więcej detali – widać poszczególnych żołnierzy, czołgi, czy działa. Im dalej, tym bardziej umownie, gdyż jednostki zamieniają się w kolorowe żetony symbolizujące oddziały. Dzięki temu rozwiązaniu gra się lekko i przyjemnie, bo wydawanie rozkazów jest banalne. Nawet na konsolach, więc składam szczere wyrazy uznania dla producenta.

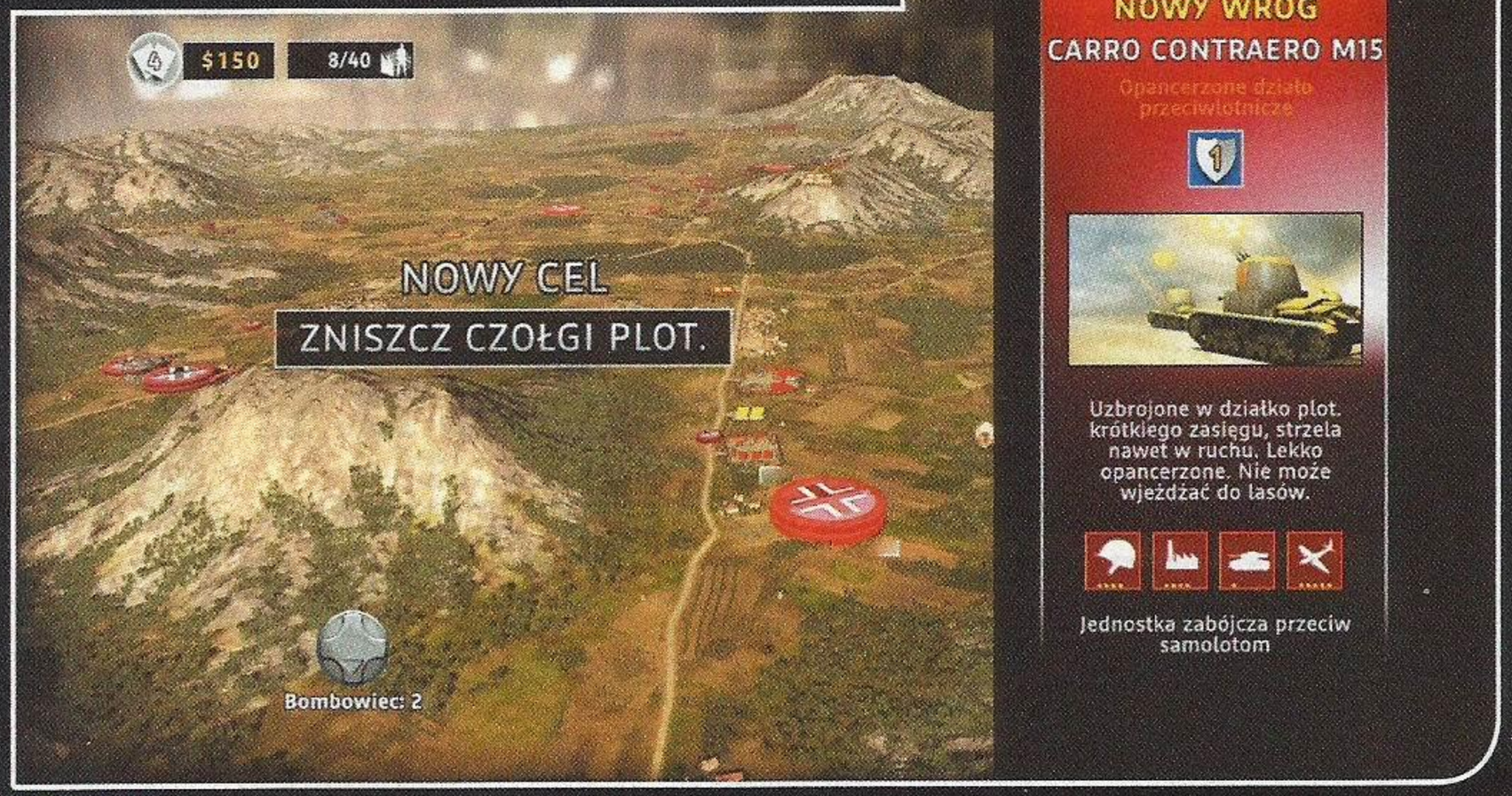
ASY Z RĘKAWA

Mechanizmy zabawy zostały dopracowane, więc teraz pozostaje zapytać z kim przyjdzie nam walczyć? R.U.S.E. przypomina, jak wielkim konfliktem była II wojna światowa. Do dyspozycji graczy oddano dwie setki jednostek. Te liczby dobitnie podkreślają, że to gra o wojowaniu, a nie rozbudowywaniu bazy. Owszem, trzeba postawić sztab, czy koszary, oraz zapewnić obronę w postaci bunkrów oraz stanowisk przeciwlotniczych, ale stawianie budynków zostało w R.U.S.E. maksymalnie uproszczone. Nie ma ich wielu, a każdy powołany jest do konkretnie nakreślonych celów. Dzięki temu można skupić się na walce. Podobnie wygląda sprawa produkcji oddziałów, gdyż z góry trzeba zaznaczyć ich pozycję docelową, więc nie utkną one przy fabryce, z której wyjeżdżają.

Każda jednostka ma wyraźnie zaznaczone plusy i minusy, więc każdy w mig ogarnie podstawy. Nie ma jednak mowy o masowym rzucaniu do walki setek czołgów. R.U.S.E. bardzo mocno stawia na rozpoznanie wrogich jednostek. Na planszy mają one wygląd żetonów i dopiero w polu widzenia oddziałów gracza odkrywają swój kamuflaż. Pchanie wojsk na nierozpoznane pozycje przeciwnika kończy się bardzo szybko i boleśnie. Trzeba dokonywać zwiadów i uważać na pułapki. Nawet mały oddział żołnierzy dostaje bonusy za atak z zaskoczenia (np. z lasu, czy miasta) i może zmieść silniejsze od siebie jednostki. Szarża na nieznane pozycje może się skończyć krwawo.

NIE LUBIĘ UŻYWAĆ TAK WIELKICH SŁÓW, JAK „REWOLUCJA", ALE TRZEBA MOCNO PODKREŚLIĆ, ŻE R.U.S.E. WPROWADZA ZMIANY W GATUNKU. WSZYSTKO ZA SPRAWĄ SPOJRZENIA NA POLE BITWY

Do tego dochodzą fortele, które były mocno promowane, jako nowość w skostniałym gatunku strategii. Skoro zaskoczenie to podstawa, to może ukryć własne wojska? Pomoże w tym choćby cisza radiowa. Warto też zabezpieczyć bazę siatkami maskującymi lub postawić atrapę budynków i zmylić nieprzyjaciela. Część usprawnień działa czasowo na własne jednostki, więc można pobawić się Blitzkrieg i przyspieszyć wojska, albo zastosować fanatyzm, dzięki któremu nawet ranni i zdziesiątkowani wojacy będą walczyć do końca. Świetnie sprawdza się też szpiegowanie oddziałów, nasłuchiwanie rozkazów, czy wysyłanie do walk atrap jednostek, gdy te prawdziwe zachodzą pozycje z flanki. Fortele są bardzo różnorodne, ale cel mają jeden – zmylenie wroga. Dzięki nim R.U.S.E. nabiera rumieńców i nie są one jedynie przyciągającym wzrok dodatkiem do stroju wieczorowego, a podstawowym narzędziem gry.



WOJENNA ZAWIERUCHA

Głównym daniem jest kampania składająca się z ponad dwudziestu misji. Odwiedzicie Afrykę Północną, Włochy, Francję, Holandię, Belgię i Niemcy. Wojenna turystyka odbywa się na różnorodnych mapkach, na których bardzo ważne jest ukształtowanie terenu, czy kluczowe pozycje, jak mosty, czy miasta. Część misji nawiązuje w jakiś sposób do wydarzeń historycznych, inne luźno wspominają

CALL OF DUTY jako strategia? Skoro Halo może, to fajnie byłoby zagrać w Modern Warfare Wars. W przypadku R.U.S.E. obawiam się, że moda na II wojnę światową w grach dawno minęła. Na komputerach strategie się sprzedają, ale w przypadku konsol Eugen Systems mogą mieć problem.

PLAYSTATION MOVE współpracuje z R.U.S.E. choć ciężko pisać, że to myszka dla gier strategicznych na konsole. Grę prezentowano podczas gamecom i sterowało się naprawdę przyjemnie i intuicyjnie. Kinect niestety się nie załapał, ale kto wie co będzie po premierze urządzenia...

o prawdziwych bataliach, ale są też takie, które nie mają nic wspólnego z prawdą historyczną.

Pod względem ich struktury mamy do czynienia z przemarszami wojsk, zadaniami, w których należy bronić danego punktu, czy rozbudową infrastruktury i kierowaniem oddziałów na front. Poza głównymi celami, pojawiają się także dodatkowe, więc każda misja wciąga i zapewnia solidną porcję rozrywki. Czasami pojawiają się także oddziały sojuszników, co warto wykorzystać, by ograniczyć własne straty.

To jednak nie koniec zabawy, gdyż na graczy czekają starcia na dowolnych mapach, niezwiązane z kampanią, w których można ustawiać warunki walki. Producent przygotował jeszcze zestaw historycznych potyczek z czasów II wojny światowej, więc fani militarnych klimatów będą zadowoleni. Żywotność R.U.S.E. wydłuża również multiplayer i tryb kooperacji.

RTS Z DUSZĄ

Oprawa graficzna jest dość nierówna, gdyż w maksymalnym przybliżeniu widać kilka niedoróbek podłoża, choć z tego widoku praktycznie się nie korzysta. Podczas szybkiej zmiany skali mapy trzeba się liczyć ze sporadycznym doczytywaniem tekstur. Wygląda to słabo, ale nie psuje ogólnej przyjemności z grania. Mapki są duże, ładnie zaprojektowane, napakowane detalami, a modele jednostek mogą się podobać. Obserwowanie ich w boju naprawdę cieszy, tym bardziej, że nie zabrakło klimatycznej

ścieżki dźwiękowej. Plusem są również polskie głosy aktorów, choć niestety główny bohater został obdarzony głosem idioty, co psuje przyjemność z oglądania przerywników filmowych z jego udziałem.

StarCraft II na chwilę odciągnął mnie od konsol, ale R.U.S.E. udowadniło, że ambitne strategie mają rację bytu na naszych ukochanych zabawkach. Mechanizmy rozgrywki są doskonałe, a warstwa taktyczna zachwyci największych malkontentów. I choć gramy w czasie rzeczywistym, to R.U.S.E. przypomina klasyczne turówki, w których chodziło o coś więcej, niż tylko o szybkie klikanie jednostek. I tylko boję się, że II wojna światowa nie jest już tak popularnym tematem, szczególnie od czasu premiery Modern Warfare, co może negatywnie przełożyć się na sprzedaż gry. ■■

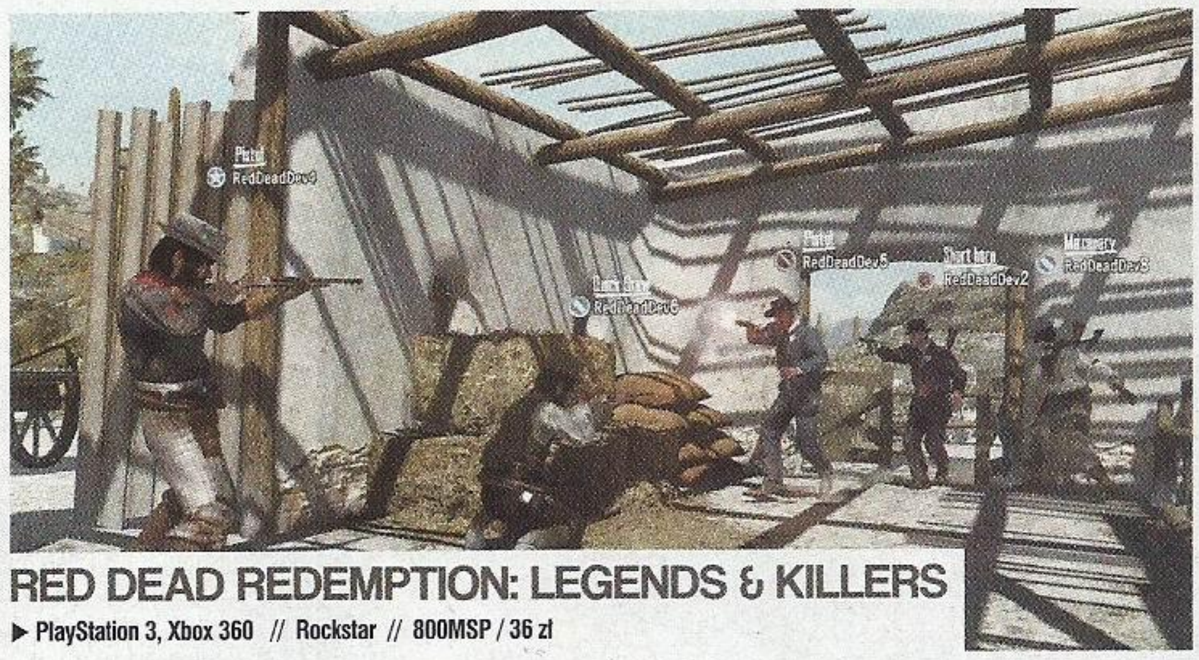
FABUŁA STRATEGICZNA

Kampania fabularna została ciekawie zaprojektowana. Dwóch bohaterów, kilka stron konfliktu, oraz mnóstwo filmików, w których nie zabraknie spisków i tajemnic, co powoduje, że chce się grać i poznawać opowiedzianą historię. Jej mocną stroną są również dynamiczne zadania, w których często zmieniają się rozkazy lub warunki na polu bitwy. Nie ma mowy o nudzie, czasami filmy pojawiają się w trakcie misji lub ekran dzieli się na części, jak w serialu Przez 24 godziny, więc można obserwować kilka wydarzeń równocześnie.

OCENA **8.0/10**

+ STEROWANIE, FORTELE, MECHANIZMY, ŻYWOTNOŚĆ
− DOCZYTYWANIE TEKSTUR, NIEKTÓRE GŁOSY AKTORÓW

II WOJNA ŚWIATOWA W GLORII I CHWALE



RED DEAD REDEMPTION: LEGENDS & KILLERS

▶ PlayStation 3, Xbox 360 // Rockstar // 800MSP / 36 zł

Rockstar wypuścił na sieciowy rynek już drugi dodatek do swojego najnowszego hitu. Pierwszy z nich, Outlaws to the End, dostępny jest za kompletne friko, dlatego postanowiliśmy nie poświęcać mu miejsca w Neo, stosując prostą filozofię życiową „dają to bierz, biją to uciekaj".

Paradoksalnie, jeżeli spojrzeć na zawartość oferowaną przez oba dodatki, to właśnie „Banitom aż po grób" należałoby się więcej neoplusowego papieru, bowiem Legends & Killers jest biedny, jak irlandzki imigrant (a wiecie, że swego czasu irlandzcy robotnicy byli tańsi niż czarnoskórzy wyzwoleńcy?). Sytuacja to dla mnie wielce zagadkowa i tajemnicą pozostaje fakt, dlaczego rozszerzenia nie ukazały się w odwrotnej kolejności i z zamienionymi cenami – ale to pewnie dlatego, że nie studiowałem marketingu i podbijania świata. Tak czy siak, co znajdziecie w tej nowej, wartej niespełna cztery dychy paczuszce?

Jeżeli chodzi o tryb dla pojedynczego gracza, jest tylko jedna nowość – dodatkowa broń w postaci toporka made in wigwam, czyli tomahawka (uwaga, nie we wszystkich sklepach jest do kupienia). Tomahawk w zastosowaniu przypomina wypadkową pomiędzy sztyletem a dynamitem (ale tylko ze względu na tor lotu, oczywiście), zabawnie wbija się w cel i to by było właściwie tyle. No, może poza kilkoma wyzwaniami (dotyczącymi tylko toporka) i stosownym osiągnięciem.

W sferze multiplayerowej jest niestety niewiele lepiej. Oprócz rzeczonego tomahawka, dostaniecie zestaw ośmiu nowych skórek. Nie powiem, skiny są zajedwabiste – wśród nich znajdziecie fachowego Irokeza, eleganckiego rewolwerowca w stylu Dzikiego Billa, żołnierza Unii albo szaleńca z laskami dynamitu powtykanymi za opaskę. Tak, tak, jeśli niektórym z Was dzwoni w jakimś kościele, to macie rację – nowe skórki to odświeżone wersje postaci z Red Dead Revolver. Może i recykling, ale wyglądają fachowo. Liczbę miejscówek, na których ścierać się można w drużynowych potyczkach, zwiększono aż o dziewięć sztuk, ale niewiele zmieniają w sposobie samej rozgrywki. To też nic innego, jak tylko „nowe skórki". Na deser dorzucono dziesięć nowych osiągnięć i trofeów. Nie ma tu żadnych nowych trybów czy misji. Trochę szkoda, bo po darmowym kurczaku autorzy wołają krocie za szklankę wody. ■■ **sasori**

3.0/10

ALAN WAKE: SYGNAŁ

▶ Xbox 360 // Remedy // 560 MSP

Miałem nadzieję, że dodatki do gry Alan Wake będę stanowiły odrębne historie, ale pierwszy z nich sugeruje, że mamy do czynienia z płatnym zakończeniem. Sygnał kontynuuje główny wątek, który zakończyliśmy w oryginale. Fakt, zakończenie było otwarte, ale DLC do Alan Wake przypomina mi dodatek do Prince of Persia, który był jedynym słusznym końcem historii. Jak to jest w przypadku pisarza?

Moje obawy okazały się przedwczesne. Ekipa Remedy zaszalała. Klimat jest znacznie bardziej surrealistyczny, bo skoro większość niespodzianek została ujawniona w Alan Wake, to nie ma sensu dalej zaskakiwać i trzymać w niepewności graczy. Choć może nie do końca. Zaskakujące są projekty poziomów, które co chwilę się zmieniają. Fragmenty miasteczka płynnie przechodzą w las, plac zabaw wyrasta zza drzew, a za drzwiami, które Alan zamknął minutę wcześniej, pojawia się nowa miejscówka. Skojarzenia biegną więc w kierunku Silent Hill i przemiany miasta. Dzięki takiemu rozwiązaniu zabawa jest znacznie bardziej dynamiczna i nieprzewidywalna. Rozgrywka zaczyna się w tej samej kawiarence, co w oryginale, ale świat jest bardzo niestabilny. Tajemniczy głos informuje bohatera, że ten stacza się w mrok i musi się przebudzić, by przetrwać. I nie będzie to łatwe zadanie, bo poziom trudności jest nieco wyższy. Przeciwnicy atakują zawsze w dużych grupach, a ucieczka przed opanowanymi przez mrok samochodami podnosi ciśnienie. Zresztą nie zabraknie i jeżdżenia pojazdami, i to znacznie bardziej widowiskowego niż w oryginale. Taki jest zresztą cały dodatek, bo kumuluje w sobie wszystkie najfajniejsze akcje z Alan Wake, dodając do nich szczyptę oryginalności i fachowych pomysłów.

Warto sprawdzić Sygnał, bo za te pieniądze czeka na Was świetna, wciągająca i momentami straszna przygoda, która sugeruje, że następne DLC będą trzymały poziom. Tym bardziej, że zostały przygotowane w polskiej wersji językowej. I tylko szkoda, że w ogóle musimy płacić za to DLC, bo za granicą kod na nie był... dodawany do pudełka z grą. Mam nadzieję, że po premierze rodzimego Xbox Live będziemy lepiej traktowani. ■■ **Fax**

9.0/10

PRINCE OF PERSIA THE FORGOTTEN SANDS

DUŻO SKAKANIA, MAŁO WALKI

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

GULASH: Ubi naprawdę się szarpnęło, finansując trzy różne wersje nowych przygód Księcia, do tego wszystkie dobre. W sumie to też metoda na biznes; jesli ktoś ma wszystkie trzy konsole, a jest fanem Prince of Persia – kupi trzy gry. Być może. Szkoda tylko, że nie pokuszono się o ciekawszą fabułę; przebijałem się przez kolejne pułapki dla samej satysfakcji, a nie z ciekawości, co będzie dalej z Księciem. Mimo wszystko na Wii ostatnio nie ukazuje się wiele pierwszoligowych gier, więc warto się zainteresować. 7/10

Tak można podsumować Zapomniane Piaski w wersji na Wii. Jest to bowiem inna gra niż produkcje pod tym samym tytułem wydane na HD-geny czy PSP. Akcja na Wii toczy się równolegle do tego, co mogliście zobaczyć na PS3 i X360. Książę wędruje w towarzystwie dżinki (przypomina Dzwoneczek z Piotrusia Pana), która obiecuje mu królestwo na własność. Problem w tym, że w owym królestwie źle się dzieje i bohater wpierw musi się pozbyć zagnieżdżonego tam zła. Historyjka jest dość wydumana i nie budzi większych emocji, choć muszę pochwalić nastrojową panią narrator oraz wymiany kąśliwych uwag między Księciem a dżinką. Kudosy lecą także do grafików, którzy wycisnęli z Wii naprawdę sporo. Ruiny pałaców, ogrody, jaskinie i inne miejsca odwiedzane przez gracza mogą pochwalić się zadowalającą ilością detali, a wszystko śmiga płynnie i bez przerw na doczytywanie danych.

To wszystko to jednak tylko otoczka, a najważniejsza jest rozgrywka. Z uznaniem przyjąłem fakt, że na Wii walki jest niewiele – i dobrze, ponieważ jest raczej monotonna i wymaga machania kontrolerami. W porządku są jedynie pojedynki z bossami, na których oczywiście trzeba znaleźć sposób, a potem wykończyć sekwencją QTE. O wiele lepiej wypada eksploracja, wymagająca sporej dozy zręczności. Obowiązkowo Książę skacze po półkach, biega po ścianach, huśta się na rurkach i wspina po słupach. Nowością są umiejętności przypisane do pointera. Najważniejsze z nich to możliwość stawiania powietrznych kolumn oraz uchwytów na ścianach. Z początku działa to jedynie w wybranych punktach, ale im głębiej w długą (bo kilkunastogodzinną) przygodę, tym więcej swobody dostaje gracz. Zdolność do utworzenia uchwytu w dowolnym miejscu stwarza ogromne możliwości dla kreatywnej wspinaczki. Ale nawet zwykłe skakanie z beki na belkę daje sporo satysfakcji, głównie dlatego, że gra co chwilę serwuje jakiś nowy element. Podobały mi się również nawiązania do protoplastów – od czasu do czasu kamera ustawia się z boku i rozgrywka przyjmuje tradycyjny, dwuwymiarowy charakter. Zresztą na odkrycie, obok całej masy innych dodatków i bonusowych trybów zabawy, czeka oryginalne Prince of Persia, skonwertowane ze SNESa i dostosowane do sterowania wiilotem.

To naprawdę dobra gra, szczególnie dla fanów zręcznościówek i platformówek, a do tego naładowana dodatkami. ■■

OCENA **7.8/10**

+ DUŻO ZRĘCZNOŚCIOWYCH WYZWAŃ, DODATKÓW, SEKRETÓW
− BRAK WCIĄGAJĄCEJ HISTORII I ZAPADAJĄCEJ W PAMIĘĆ MUZYKI

DLA STĘSKNIONYCH ZA LARĄ

NAUGHTY BEAR

MIŚ USZATEK GOES POSTAL

txt: FAX

X360 | PS3

- Wydawca: 505 Games
- Producent: A2M
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Sami przyznajcie, że pomysł na grę brzmiał całkiem fajnie – horror szot w wykonaniu słodziutkich misiaczków mógł się udać. Grę jednak kładzie kilka rzeczy – po pierwsze fatalna strona techniczna, całość w ruchu wygląda jak pecetowa gra sprzed dekady. Po drugie – po 30 minutach widziało się praktycznie wszystko. Bieda, niestety, a chcieliśmy miśkom dać szansę. 3/10

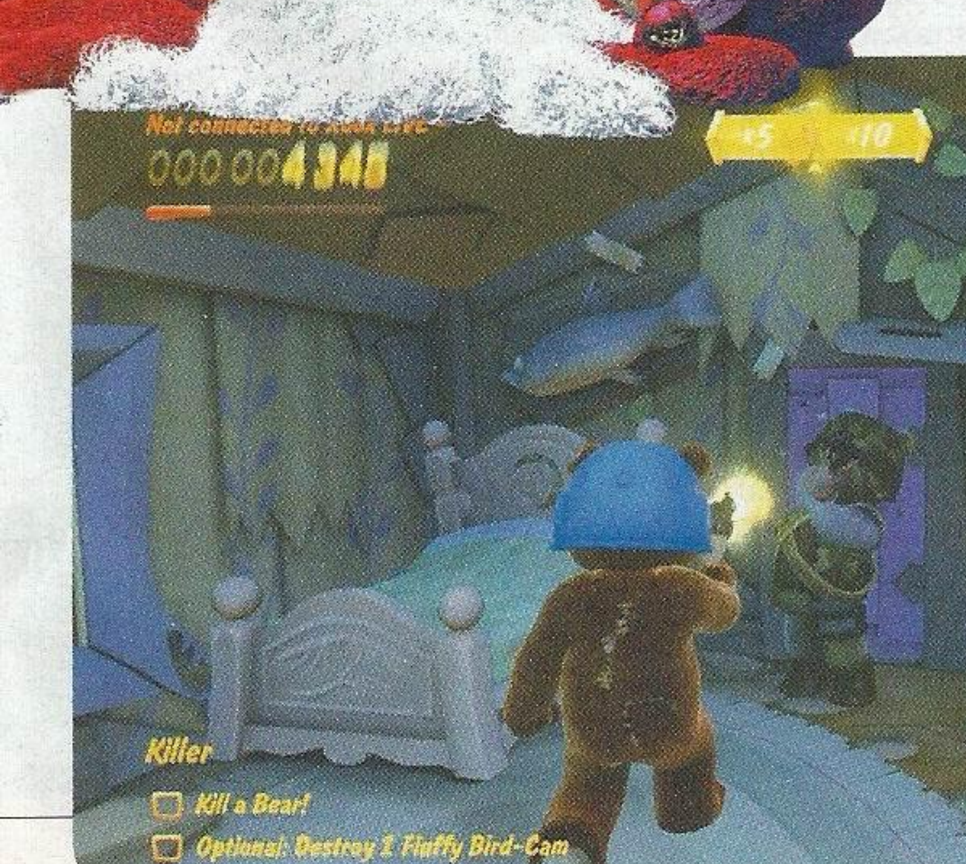
Nie chciałbym rozpoczynać dyskusji o przemocy w grach, bo jej udział w naszym ukochanym hobby jest po prostu obowiązkowy. Chcemy mordować przeciwników i nic tego nie zmieni. Wypowiedzi polityków, psychologów i rodziców mamy za nic. Tylko, że przemoc zazwyczaj jest środkiem, a nie celem samym w sobie.

GRAJ, BY ZABIJAĆ

W Manhunt było inaczej. Fabuła nie miała znaczenia, liczyły się wyłącznie egzekucje. Motywacją była brutalność i zdobywanie kolejnych narzędzi zbrodni, a mordowanie nabrało nowego smaku. Gracz mógł zaryzykować, dłużej przytrzymać przycisk i zobaczyć najbardziej sycące animacje. Tak, jesteśmy potworami. Nasze serducho zabiło mocniej w oczekiwaniu na uduszenie plastikowym woreczkiem na kanapki do szkoły. Teraz tym samym krwawym szlakiem podąża Naughty Bear. Gra, którą można uznać za parodię Manhunt. I faktycznie, uśmiałem się podczas rozgrywki, ale wyłącznie z powodu głupoty twórców.

ANIMALITIES

Pomysł na zabawę jest tak przerażający, że twórcy Misia Uszatka zeszliby na zawał, gdyby nie to, że już dawno opuścili ten łez padół. Wyobraźcie sobie szczęśliwą wyspę, pełną uroczych niedźwiadków, których idyllę zakłóca jeden niegrzeczny przedstawiciel gatunku. Naughty Bear nie został zaproszony na urodziny kolegi, co doprowadza do łańcucha krwawych zdarzeń. Być może znacie to uczucie. W klasie ktoś organizuje urodziny, dzieciaki rozmawiają wyłącznie o imprezie, a Was nie ma na liście gości. Epicka trauma i dobry powód do rzezi. W sumie w Naughty Bear nie ma krwi (same trociny i gąbka), ale brutalność potrafi nie raz i nie dwa zaskoczyć. I właśnie na niej opiera się rozgrywka.

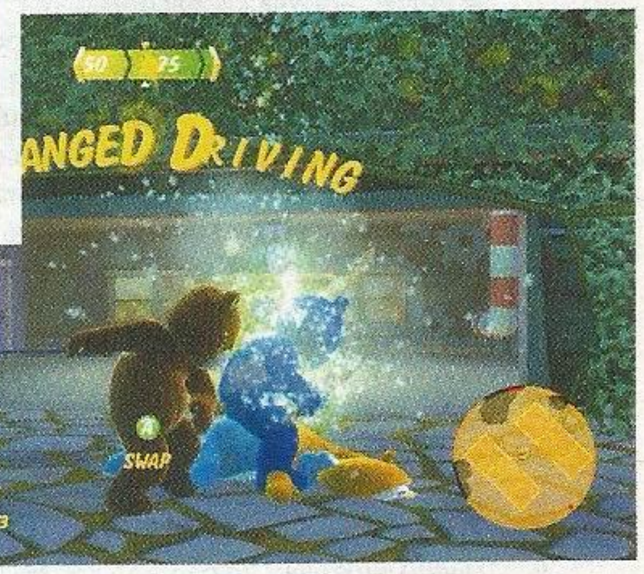


MÓW TAK NIEGRZECZNIE Lektor spisuje się znakomicie. Ma miły, pogodny głos, który idealnie pasuje do dobranocki dla dzieciaków. Dlatego, gdy namawia do złych uczynków, można się nieźle uśmiać, słuchając jego argumentów. Szkoda, że to jeden z nielicznych plusów Naughty Bear.

Misiek wpada na poziom, który na dobrą sprawę przez całą grę wygląda tak samo, i morduje pluszaki. Raz trzeba zabić po prostu wszystkich. Innym razem misja wymaga od gracza zdobycia określonej liczby punktów, a czasami pojawiają się takie wariacje, jak mordowanie na czas. Koniec końców i tak wszyscy muszą umrzeć. I przez pięć minut wydaje się to nawet zabawne.

Miśki trzeba okładać kijami i maczugami, ciąć nożami, strzelać do nich z karabinów, czy tłuc pięściami. Każda broń ma swoją animację w stylu Mortal Kombat. Przeciwnik słania się na nogach, więc można wypruć mu gąbkę, potraktować jak piłeczkę do golfa, czy tak długo pocierać kawałkiem drewna, aż spłonie. Druga opcja polega na wystraszeniu biedaka, a ten sam popełni samobójstwo. Strzeli sobie w łeb, będzie się okładał do nieprzytomności albo po prostu pęknie. Jakby tego było mało, producent podpatrzył rozwiązania z Conviction, czyli akcje kontekstowe. Miażdżenie głowy drzwiami od samochodu, zamrażanie w lodówce, czy przypiekanie

WIELOMISIOWO Multiplayer może i byłby zabawny, gdyby nie praca kamery. Poza tym miśki poruszają się zbyt wolno, a ciosy wchodzą tak przypadkowo, że nikt nie będzie chciał w to grać.



o palnik, to standardowe zagrania słodkiego bohatera. Za pierwszym razem można się z tego wszystkiego pośmiać. Za drugim może jeszcze też, ale za trzecim już nie.

NIKOGO

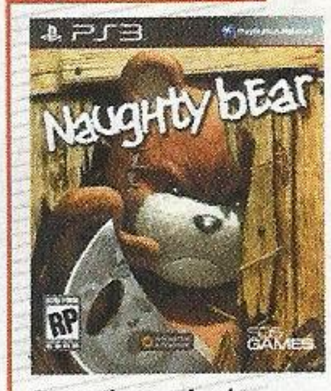
Niestety cała gra polega na tym samym. Każdy poziom wygląda identycznie, wszystkie bronie obejrzałem w pierwszej godzinie, a przeciwnicy powtarzają się w nieskończoność. Dość szybko okazuje się również, że Naughty Bear to skradanka. Na początku można wszystkich zadźgać, ale ciężko wpadać z nożem na imprezę, którą organizuje garnizon wojska. W dodatku brak tu mechanizmów do takiej zabawy. Przyklejania do ścian, skradania się i w ogóle czegokolwiek, co pomoże pozostać w ukryciu. Nie wiadomo, jaka jest strefa wzroku przeciwników, czasami widzą przez ściany, albo z drugiego końca poziomu. Do tego trzeba dodać jedną z najgorszych kamer w historii gier. Zazwyczaj nie widać nic, a w pomieszczeniach nawet mniej. Jednak wizualna bieda, przenikanie obiektów, czy monotonia zabawy nie skreślają tej gry. Pogrąża ją brak grupy docelowej. Zbyt brutalna dla kilkulatków, zbyt nudna dla starszych. Śmieszna przez kilka minut, na dłuższą metę pozbawiona sensu. Może wybaczyłbym jej na PSN i XBLA, ale nie w pudełkowej wersji.? ■■

OCENA 3.0/10

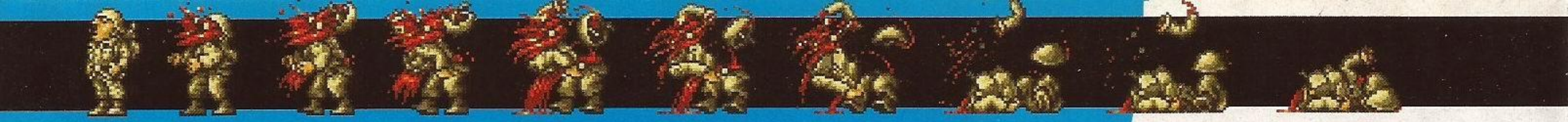
+ KILKA ZABÓJSTW WYGLĄDA ZABAWNIE
– KAMERA, GŁUPOTA, BŁĘDY, GRA DLA NIKOGO

MORDOWANIE USZATKÓW TO CHYBIONY POMYSŁ

Zbyt słodkie by żyć



Początkowo nic nie zapowiada tragedii. Lektor ciepłym głosem tłumaczy miśkowi, że zemsta to najlepsze rozwiązanie, a pierwsze, martwe uszatki koją zdruzgotane serce bohatera. Animacje śmieszą. Morderstwa bawią. Pluszaki barykadują się w domkach, próbują uciec, albo dzwonią po pomoc. Niestety, szybko wkradają się schematy, a gra nie oferuje różnorodności plansz. Kamera uniemożliwia rozgrywkę. Skradanie się nie ma sensu, podobnie jak otwarta walka. Błędy gonią wpadki, frustracja niszczy grywalność i Naughty Bear ląduje w śmietniku. A wydawało się, że będzie tak fajnie.



RETROPLUS

Witajcie w kolejnym Retro Plus. Tym razem, jak zwykle, zramolałych atrakcji co nie miara. Zapoznamy się z jedną z pierwszych poważnych prób odebrania Nintendo tytułu króla przenośnych konsol, prześledzimy historię konfliktu pomiędzy najpopularniejszymi grami o tematyce wojennej, a także spróbujemy odpowiedzieć na pytanie spędzające sen z powiek nieliczonych rzeszy graczy – kto jest największym twardzielem wśród bohaterów gier. Poza tym jak zwykle, czyli staro, ale jaro. Serdecznie zapraszam do lektury. EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA

GameBoy, niepozorne dziecko Nintendo, wciąż dzierży palmę pierwszeństwa pod względem wyników sprzedaży, i to nie tylko wśród przenośnych urządzeń do gier, ale konsol w ogóle.

SEGA GAME GEAR

To jednak wiemy dzisiaj, a na początku lat dziewięćdziesiątych jego sukces wcale nie był jeszcze przypieczętowany. Nic dziwnego, że największy wówczas konkurent dużego N postanowił włączyć się do zabawy i mężnie powalczyć o rynek handheldów. Chodzi oczywiście o Segę, splecioną z Nintendo w śmiertelnym boju o dominację nad sercami graczy. Co prawda Niebiescy pogodzili się już wtedy z porażką konsoli Master System, którą NES zwyczajnie rozniósł w pył. Ale to była dopiero pierwsza runda, kolejne starcie – tym razem pomiędzy SNESem i Mega Drive/Genesis dopiero miało się rozpocząć. A skoro ojcowie Mariana nie próżnowali i dopóki ich 16-bitowa bestia była jeszcze w produkcji, postanowili szybkim ruchem zagarnąć dla siebie rynek maszynek przenośnych, trudno się dziwić, że panowie z Segi zawołali: „Hola! Nie tak szybko!". Tak narodził się Game Gear.

Z CEGŁĄ NA CHŁOPCA

Przenośna konsola Segi zasadniczo różniła się koncepcyjnie od konkurenta. Przede wszystkim, pod względem czysto technologicznym było to urządzenie bardziej zaawansowane. Spore wrażenie robił w pełni kolorowy ekran, obsługujący wyższe od monochromatycznego GB rozdzielczości, nawet jeśli ceną były spore gabaryty – przy niewielkim produkcie Nintendo, Game Gear wyglądał jak masywna czarna cegła. Choć wypada też dodać, że jak na swoje rozmiary był dosyć lekki. Niestety, rozmiar nie był tu jedynym kryterium działającym na niekorzyść GG. Konsolka była także niemal dwukrotnie droższa, a potężniejsze bebechy wymagały odpowiednio większego zasilania. Sześć baterii wystarczało zaledwie na dwie, w porywach do czterech godzin rozgrywki. Dlatego też szybko stało się jasne, że jedynym sensownym sposobem zabawy z Game Gearem było podłączenie stałego źródła zasilania akumulatorka. Było to problemem nie tylko dlatego, że kłóciło się z mobilnym przeznaczeniem urządzenia. Jakby tego było mało, akumulatorek nie znajdował się w pudełku z konsolą – trzeba było dokupić go za niemałą sumkę.

Pomimo tych wszystkich ułomności, Game Gear sprzedawał się z początku nienajgorzej. Dużo zawdzięczał agresywnej kampanii promocyjnej prowadzonej przez Segę, która w dość bezlitosny sposób kpiła sobie z dwukolorowego wyświetlacza GameBoya, szpanując jednocześnie bijącą z ekranu ich pupila feerią kolorów. Poza tym, rodzice Sonica poszli po rozum do głowy i szybko udostępnili przejściówkę, która umożliwiała odpalenie na GG dowolnej gry z Master System. Nie mogło być to przesadnie trudne, biorąc pod uwagę, że w handheld ów władowano niemal niezmienioną architekturę starszego systemu Segi. Dzięki temu prostemu zabiegowi, biblioteka tytułów i baza potencjalnych klientów z miejsca powiększyła się kilkukrotnie.

PRZENOŚNY KOLORYT

Nie znaczy to, że Game Gear nie doczekał się swoich własnych gier. Co to, to nie – twórcy zadbali o odpowiednie wsparcie swego sprzętu, który w ciągu kilku lat doczekał się biblioteki liczącej niemal czterysta tytułów. Trzeba jednak zaznaczyć, że w dużej mierze były to konwersje hitów z większych konsol, choć znalazła się także garść godnych uwagi exclusive'ów. Oczywiście nie mogło zabraknąć błękitnego jeża w czerwonym obuwiu, który zawitał na GG za pośrednictwem całej plejady tytułów. Sporym powodzeniem cieszyła się także wariacja na temat Tetrisa, zwana Columns. Ale to nie powinno dziwić zważywszy, że przez długi czas była ona dodawana do każdego egzemplarza konsoli. Gracze mogli cieszyć się także sporą liczbą konwersji, które – w przeciwieństwie do wersji na GB – rzeczywiście przypominały tytuły, których logo zdobiło ich okładki. Inna sprawa, że pomijając kwestię oprawy, z jakością portów różnie bywało. Wiele gier w wersji na GB miało zwyczajnie lepszą grywalność, mającą zapewne nadrobić braki graficzne. Na GG zakładano zapewne, że grający i tak padnie z wrażenia widząc swój ulubiony tytuł w kolorze i wyższej rozdziałce, wobec czego trafiały się takie kurioza, jak Mortal Kombat 2 – co prawda mieniący się wszystkimi barwami tęczy i odpowiednio krwawy, ale za to z okrutnie chrupiącą animacją, odbierającą zabawie nieco rumieńców. Tym niemniej, nie była to na szczęście reguła i Game Gear doczekał się kilku zdecydowanie najlepszych wersji przenośnych popularnych gier. Crapów oczywiście nie brakowało, ale każdy system ma ich sporo. I konkurencyjny GameBoy nie był tu wyjątkiem.

PRZEKLEŃSTWO DRUGIEGO MIEJSCA

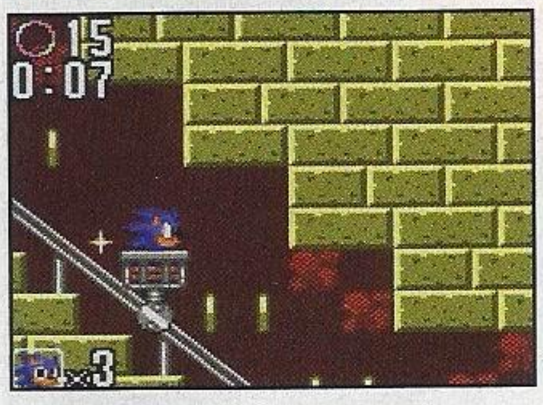
Tyle tylko, że w ostatecznym rozrachunku nie pomogło to handheldowi Segi przebić się do świadomości (i kieszeni) graczy. W obiegowej opinii GameBoy był konsolą, którą się po prostu miało, na którą mógł pozwolić sobie niemal każdy, i która gwarantowała solidne wsparcie pod względem softu (w tym wszystkie typowe dla Nintendo łakocie, z Mario i Zeldą na czele). Game Gear wciąż pozostawał imponującym, lecz zarazem drogim i na dłuższą metę niepraktycznym gadżetem. Nie bez znaczenia pozostawał fakt, że niemal jednocześnie na rynek trafiły 16-bitowe SNES i Mega Drive, których ceny wcale nie były dużo wyższe od przenośnego bibelotu Segi. Dlatego wśród większości klientów dość szybko utrwalił się standard „16 bitów pod telewizorem, GameBoy w kieszeni". Na Game Gear zwyczajnie nie wystarczyło miejsca. Biorąc pod uwagę taką, a nie inną sytuację, fakt że urządzenie znajdowało się w ciągłej produkcji aż do 1997 roku, i koniec końców znalazło sobie aż 11 milionów posiadaczy, i tak wypada uznać za spory sukces.

Oczywiście Game Gear nie był ostatnim słowem Segi w temacie przenośnych konsol. Ale o tym pogaworzymy innym razem...

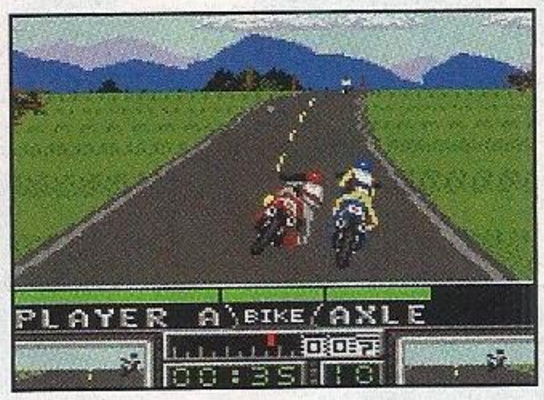
■ DrMax

GEAR FOR GAME

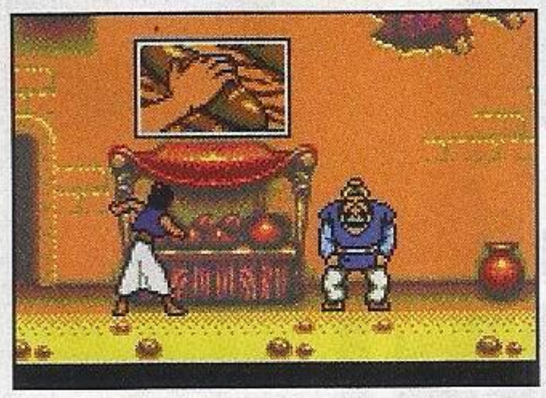
Sega nigdy nie skąpiła posiadaczom swoich konsol wszelakich, mniej lub bardziej sensownych akcesoriów. I Game Gear nie był w tej kwestii wyjątkiem. Do bardziej przydatnych utensyliów zaliczyć można np. tuner TV, przekształcający maszynkę w przenośny telewizor, nakładkę Super Wide Gear, czyli po prostu lupę powiększająca ekran, polepszającą też widoczność dzięki blokowaniu zewnętrznych źródeł światła, czy też Master Gear Converter, pozwalający odpalać gry z Master System. Poza tym, na potencjalnego klienta czekała też plejada bardziej prozaicznych urządzeń, takich jak kabel łączący dwa urządzenia w celu wspólnej gry, czy też akumulatorek, bez którego doprawdy nie mógł się obyć żaden posiadacz Game Geara. O czym zazwyczaj przekonywał się już kilka godzin po pierwszym uruchomieniu.



Sonic the Hedgehog 2 – jak to bywa ze starszymi konsolami Segi, spokojnie mógłbym zapełnić całą wyliczankę grami z Sonikiem w roli głównej. Trafiło akurat na StH2, bo wedle zgodnej opinii graczy, była zdecydowanie najlepsza. Świetna grafika, w pełni pokazująca moc urządzenia, pomysłowe poziomy i całkiem wysoki poziom trudności.

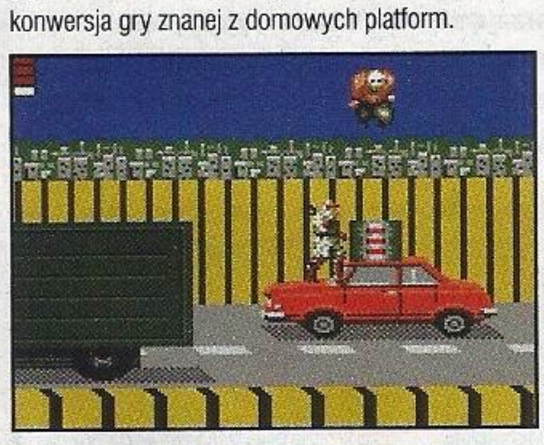


Road Rash – jeden z najlepszych powodów do posiadania Mega Drive zawitał także na Game Gear w formie konwersji pierwszej części gry. Kto pamięta, ten wie jak satysfakcjonującym doznaniem było poczęstowanie wyprzedzającego nas motocyklisty piąchą, albo i kawałem łańcucha.



Aladdin – mało która licencja radziła sobie na handheldzie Segi równie dobrze, jak produkty Disneya. Alladyn zaś to z pewnością jedna z najlepszych platformówek opartych na animowanych filmach giganta. Co ciekawe, nie była to bezpośrednia konwersja gry znanej z domowych platform.

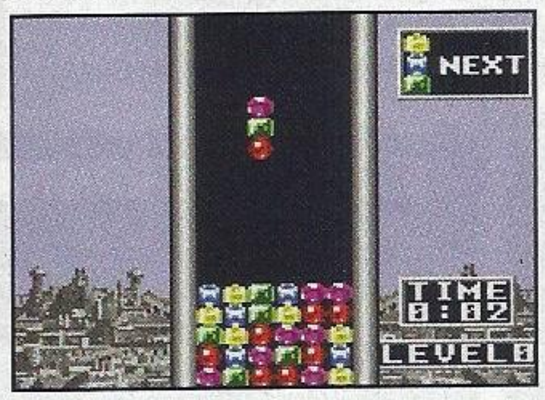
Defenders of Oasis – jeden z nielicznych RPGów na Game Gear, i zarazem dumny członek klubu exclusive'ów. Wbrew temu, co można by wnosić z tytułu, nie wcielaliśmy się w rolę ochroniarza braci Gallagherów, tylko w młodego księcia zmagającego się z siłami ciemności.



Ninja Gaiden & Shinobi – kultowe serie z nindżasami w rolach głównych doczekały się swoich unikalnych gier na Game Gear.

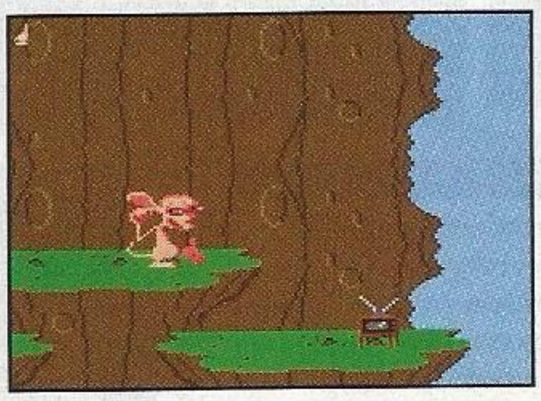
Streets of Rage – dumny reprezentant chodzonych nawalanek. Co prawda to tylko konwersja, i to w dodatku zubożona względem oryginału na Mega Drive (mniej kolorów, mniej zawodników), ale na bezrybiu i rak ryba.

Terminator 2: The Arcade Game – przenoszenie „celowniczka" z automatów na mikroskopijny ekran konsoli przenośnej wydawałoby się kretynizmem, ale – o dziwo – efekt był całkiem-całkiem.



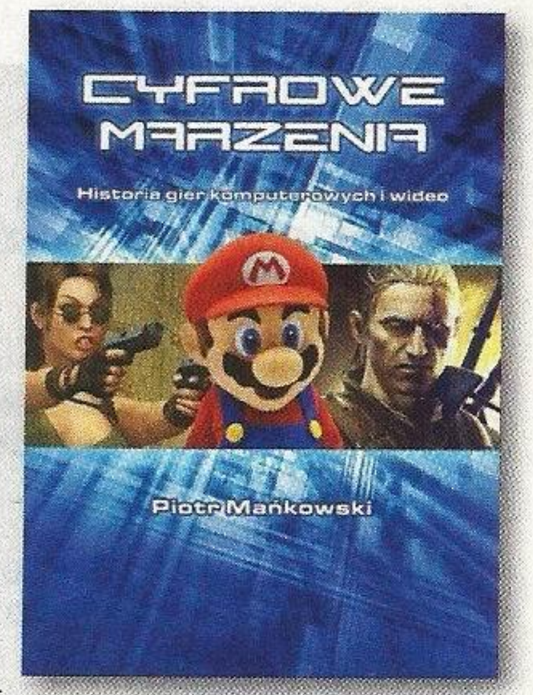
Columns – żadna przedpotopowa konsola nie może obyć się bez flagowej gry logicznej. GameBoy miał Tetrisa, Game Gear musiał zadowolić się Columns. Różnica niewielka, doszło tylko urozmaicenie w postaci układania rzędów różnokolorowych symboli.

Mortal Kombat 2 – miodu może i mniej niż w wersjach na inne systemy, ale Mortal to wciąż Mortal. Co prawda z oryginalnego składu pozostało tylko ośmiu zabijaków, ale była to najładniejsza mordobitka, w którą można było łupać w autobusie.



Quest for the Shaven Yak starring Ren & Stimpy – Platformówka oparta na popapranej kreskówce była jedną z najciekawszych na Game Gear.

CYFROWE MARZENIA



Nawet nie próbuję sobie wyobrazić, jak tytanicznej pracy Piotra Mańkowskiego (znanego z łamów pisma z błyskawicą) wymagało stworzenie tej niemal 400-stronicowej historii naszej ulubionej z branż. Autor we wstępie uczciwie zaznacza, że z internetowych encyklopedii korzystał w znikomym stopniu, bo zwyczajnie większość tytułów zna z doświadczenia. To jeden z weteranów polskiego dziennikarstwa growego i doskonale pamiętam kilka jego legendarnych tekstów (ze „zrywaniem kasku" na czele), więc spokojnie można mu zaufać.

Liczba informacji jest wręcz obezwładniająca, na szczęście udało się uniknąć podręcznikowego stylu i „Cyfrowe marzenia" to sprawnie poprowadzona opowieść o grach, którą każdy opowiedziałby pewnie na swój sposób, ale czytając kiwałem głową z aprobatą. Mieliśmy co prawda „Encyklopedię gracza komputerowego", ale tamta publikacja była suchym wykazem tytułów podzielonych sztywnymi ramami czasowymi, natomiast ta książka jest bardziej przekrojowa, więc siłą rzeczy stara się szerzej objąć najróżniejsze wątki grania na komputerach i konsolach.

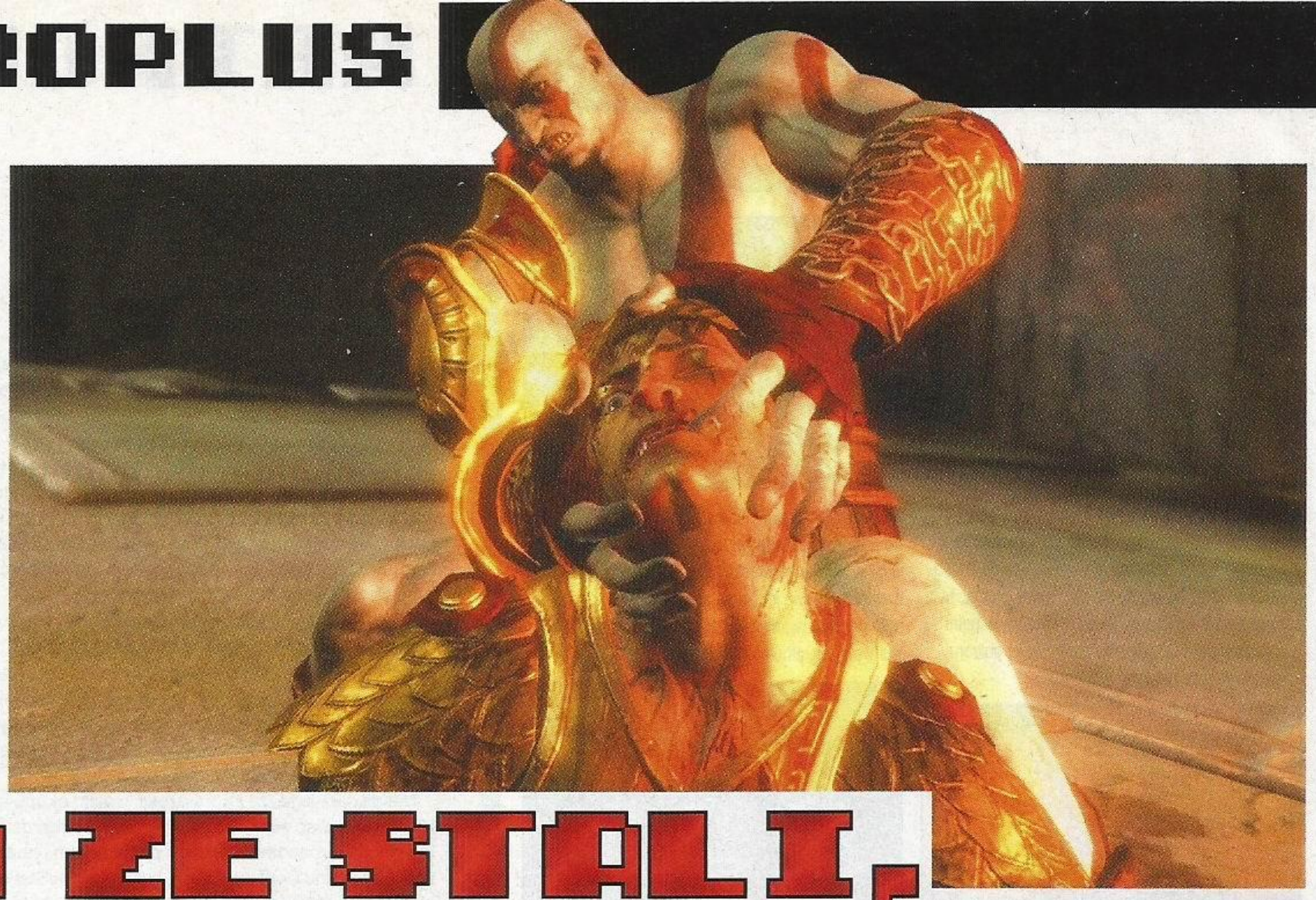
Nie da się ukryć, że sporą część książki okupują pecety i najdawniejsze z dawnych sprzętów, które większość zna tylko ze zdjęć. Nas najbardziej interesują konsole, a autor wcale nie potraktował ich po macoszemu, choć ponarzekam i napiszę, że według mnie zasłużyły na więcej miejsca. Narodziny Donkey Konga, sukcesy PlayStation, wejście smoka Halo – ważne wydarzenia utorowały sobie drogę na łamy. Faktycznie składa się to w sensownie poukładaną całość, więc być może zdawkowe potraktowanie choćby Metal Gear Solid było celowym zabiegiem autora. Wiem, że nigdy nie potrafiłbym napisać tak złożonej książki, ale gdybym się za nią zabrał, zdecydowanie inaczej rozłożyłbym akcenty.

Jestem fanem Tomb Raidera, ale na przykład w rozdziale o Larze Croft pewien fragment dał mi sporo do myślenia. ***Konkurencyjny, również wykorzystujący widzenie akcji z perspektywy trzeciej osoby Mario64 ze swoją kolorową stylistyką nie mógł równać się z przygodami... żywej osoby, kojarzonej z powabną modelką*** – pisze Piotr Mańkowski, a ja wracam myślami do 1996 roku zastanawiając się, czy jest sens porównywać obie gry. Mario od zawsze jest traktowany z przymrużeniem oka przez swój design, ale gry z głównej serii hydraulika zazwyczaj wyznaczają nowe kierunki w gatunku platformówek. Moim zdaniem i Tomb Raider, i Mario64 to pozycje przełomowe. Podobny ton daje się wyczuć w kontekście Wii, ale nie będę polemizował, bo nie da się ukryć, że Nintendo samo pracuje na familijny wizerunek swojej platformy.

Brzmi to wszystko jak narzekania, jednak odczucia po lekturze miałem zupełnie przeciwne. Kochaliście Kompendia jako książki o grach? „Cyfrowe marzenia" obowiązkowo powinny się znaleźć na waszej półce, bo warto przypomnieć sobie, jakie są korzenie aktualnych hitów. Ja tylko mam nadzieję, że nasze marzenia pozostaną analogowe. //**gonzo**

KONKURS!

Do wygrania 4 egzemplarze książki „Cyfrowe marzenia". Aby wziąć udział w konkursie wystarczy odpowiedzieć na pytanie: *Jaki pseudonim nosił autor książki w latach pracy w magazynach Secret Service i Reset?* Odpowiedzi prosimy przysyłać e-mailem pod adresem: konkurs@neo-plus.pl



No, to jest temat! Po kilku silących się na powagę wyliczankach nadeszła pora rozpatrzyć prawdziwie frapujący problem. Mianowicie – któż, ach któż, do diaska, jest najtwardszym twardzielem wśród growych twardzieli. Tym razem obejdzie się bez zbędnego tłumaczenia w czym rzecz, tudzież asekuracyjnego przepraszania za pozycje na liście, które – o zgrozo – nie każdemu mogą przypaść do gustu. Nie, tym razem będzie twardo i bezkompromisowo. Grr!

JAJA ZE STALI, ZAD Z ŻELBETONU

CZYLI DZIESIĘCIU NAJWIĘKSZYCH TWARDZIELI W GRACH VIDEO

No dobra, parę słów dla porządku. Wybieramy tylko prawdziwych twardzieli, zarówno pod względem siły fizycznej, jak i niezłomnego charakteru. Nie robią na nas wrażenia magiczne gadżety, prawdziwy madafaka powinien radzić sobie i bez takich ułatwień. Nowoczesnemu wizerunkowi mężczyzny twardo mówimy „nie", stawiając na klasycznego, gruboskórnego samca. Wobec tego ekscesy, takie jak publiczne okazywanie uczuć oczywiście nie są w cenie („nie twój zasrany interes" jak mawiali Święci z Bostonu), podobnie jak przesadnie wymuskany wygląd. Od tych zasad zdarzają się oczywiście wyjątki, ale o tym za chwilę. Przed lekturą zaleca się profilaktyczną dawkę sterydów anabolicznych, szybką rundę siłowania na rękę, zakończoną głośnym beknięciem i poklepaniem kumpla po pośladku. W imię prawdziwie męskiej przyjaźni, ma się rozumieć.

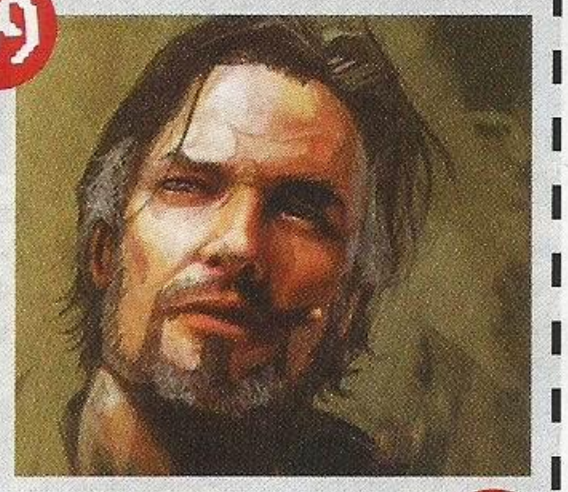
KRÓL CAŁEGO KOSMOSU

10

Tej, żadnego podśmiewania się! Pewnie myślicie, że to jakiś niewybredny żart, ale wiedzcie, że tylko prawdziwy twardziel może przywdziewać co rano rajtuzy, pelerynę i żabot, czy inne dziadostwo, i mieć głęboko gdzieś czy się to komu podoba, czy nie. Co prawda zrzucanie obowiązków na nieletniego potomka nie jest przesadnie twardzielskim zachowaniem, ale cóż... Bycie królem całego kosmosu wiąże się z pewnymi przywilejami. Nie zmienia to faktu, że Króla nie interesuje co ja, Ty, ani ktokolwiek inny o nim myśli, a po tym m.in. poznacie prawdziwego twardziela. A do tego jeszcze nosi fachowy kajdan na szyi, mówi o sobie w liczbie mnogiej, umie wybić w przestrzeni kosmicznej czarną dziurę niefortunnym serwem podczas popołudniowej partyjki tenisa, i jest dumnym posiadaczem fachowego wąsa i pekaesów *(znanych u braci Czechów jako kotlety :-) – mac)*.

JIM RAYNOR

09



To, że przez większość gry dane nam jest obserwować Herr Raynora jako miniaturowego żołnierzyka nie powinno umniejszać jego szans na znalezienie się w naszym panteonie twardzieli. Jim to twardziel w nieco bardziej klasycznym stylu, taki kosmiczny Clint Eastwood. W przeciwieństwie do większości pozostałych nominowanych, ma szczątkową mimikę i zdarza mu się okazywać emocje. Z traumatycznymi wydarzeniami z przeszłości i utraconą miłością radzi sobie jak każdy prawdziwy twardziel – chlejąc na umór. Wypijane przez Raynora ilości napojów wyskokowych każą podejrzewać, że stada Zergów padają u jego stóp nie tyle od pocisków z jego giwery, co wyziewów alkoholowych. Dodatkowym atutem jest natychmiastowa dezynfekcja każdej odniesionej w boju rany. Poza tym, Raynor walczy nie tylko z krwiożerczymi kosmitami, lecz także z establishmentem, i ogólnie „brejka wszelkie rule", co jak powszechnie wiadomo w karierze twardziela bynajmniej nie szkodzi. Aha, no i ma odrzutowego choppera. Co tu jeszcze napisać?

SAM FISHER

08

Sam to bodaj jedyny na liście przykład twardziela wielofunkcyjnego. Zaczynał jako w miarę prostolinijny żołnierz/szpieg/agent do zadań specjalnych, ale po trzech występach w tej roli postanowił nieco zmienić tzw. „imydż" (za co zmuszony jestem odjąć kilka punktów – prawdziwy twardziel nigdy nie zmienia zdania). Pominąwszy dość żenujący, acz nigdy nie zrealizowany do końca fragment życiorysu, w którym nasz bohater stwierdził, że zapuszczenie emo-grzywki i przywdzianie obciachowej kurtki nada mu głębi, zmiana wizerunku nie wypadła mimo wszystko źle. Wprost przeciwnie, można stwierdzić, że w najnowszej odsłonie swoich przygód Sam zaprezentował się jako większy twardziel niż kiedykolwiek wcześniej, nie mając najmniejszego problemu z wmontowaniem twarzy przesłuchiwanego zakapiora w pisuar. No, ale śmierć córki rzadko miewa terapeutyczny wpływ na ojcowską psychikę.

MASTER CHIEF

07

MC to typ prostego, twardego wojaka. Coś takiego jak osobowość występuje u niego w ilościach śladowych, ale on sam zapewne stwierdziłby, że na polu bitwy osobowość nie jest w cenie. Zresztą, co ja gadam? Oczywiście nie odpowiedziałby ani słowem, tylko obrócił się na pięcie, złapał za giwerę i pobiegł w kierunku odgłosów wystrzałów z lasera. I za to też jakiś szacun się należy. Punkty ujemne dostaje za swój turbo-czadowy-power-ranger-pancerz, w którym zakutany jest od stóp do głów, zamiast biec do boju z gołą klatą i pieśnią na ustach, a także za to, że sporo czasu spędza na masakrowaniu tych piszczących konusów, umierających ze strachu na widok własnego cienia.

RIDDICK

06

Jeśli nie wystarczy rzut oka, by stwierdzić, że przypakowany łysol w goglach to twardziel pierwszej wody, wystarczy poczekać aż wypowie kilka słów. Dudniący głos, brzmiący jakby dobiegał z dna studni wypełnionej bogatą w proteiny paszą, to dla wielu wystarczający powód, by zejść Riddickowi z drogi. Co nie znaczy, że kiedy perswazje werbalne nie spełniają swego zadania, Mr R boi się użyć bardziej dosadnych argumentów. Wprost przeciwnie, Richard B. Riddick nie ma najmniejszych oporów przed siłowym rozwiązywaniem konfliktów, i choć poczuciem honoru nie grzeszy, jego ofiarami padają zazwyczaj tylko dupki większe od niego samego. Zdarza mu się nawet zaopiekować słabszymi i potrzebującymi. Niezbyt często, ale jednak.

GRUNT

05

Niniejsza pozycja na liście może być uznana za małe oszustwo. Po pierwsze, dlatego że Kroganie, czyli gatunek z którego wywodzi się Grunt, to wszyscy co do jednego urodzeni twardziele, żrący plazmę na drugie śniadanie i srający napalmem. Klingoni ze Star Treka to przy nich stadko strachliwych baletnic, o czym szybko przekonały się pozostałe rasy w galaktyce, nieopatrznie dając Kroganom do łap broń palną. A skoro jedynym ratunkiem dla reszty wszechświata okazała się masowa sterylizacja, to chyba już mniej więcej czaicie skalę zagrożenia. Co więcej, Grunt, czyli po prostu Piechur, to wyhodowany sztucznie w laboratorium żołnierz doskonały, a co za tym idzie, większą część swych twardzielskich przymiotów zawdzięcza naturze, tudzież machlojkom naukowców, a nie ciężkiej pracy nad sobą. No, ale nie ma co dyskryminować chłopa ze względu na jego pochodzenie. Zwłaszcza że – tak czy inaczej – Grunt to chodzący, dyszący czołg, który spełnia się jedynie walcząc u boku członków swojego klanu (lub komandora Sheparda), najlepiej z przeważającymi siłami wroga.

MIKE HAGGAR & ZANGIEF

04

DUKE NUKEM

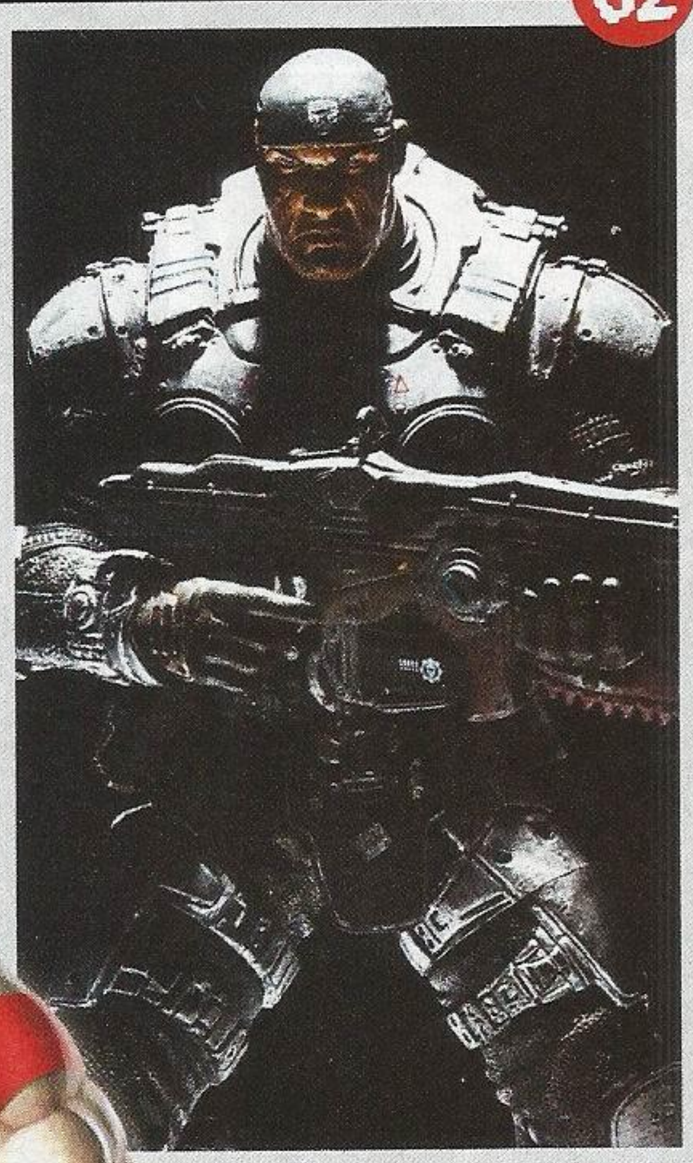
03

Ech, i co tu poradzić… Z jednej strony, wiadomo, że wypada „zawsze stawiać na Księcia", a tu zaledwie trzecia pozycja w zestawieniu? Ano owszem. Oczywiście, trzeba przyznać, że Duke zawsze z dumą niósł pochodnię jako naczelny przypakowany blond-troglodyta gier, który w przerwach pomiędzy zniewalaniem kobiet samym stężeniem bijącego od niego testosteronu lubi postrzelać sobie do przebrzydłych kosmitów (tylko przy okazji ratując całą ludzkość). Jasne, Nobla z fizyki raczej by nie dostał (a przypuszczam, że i z maturą na poziomie podstawowym byłyby problemy), ale wszelkie braki w intelekcie Duke nadrabia buracką charyzmą i hektolitrami zimnej krwi. Nie ma takiego śmiertelnego zagrożenia, na które nasz heros nie miałby gotowej ciętej riposty, a do tego chłopina jest wyjątkowo słowny i jak obiecuje kosmicie, że urwie mu łeb i narobi do szyi, to… Nie odpuści. Dlaczego zatem tylko trzecie miejsce? Cóż, wszystkie atrybuty Jego Książęcej Mości nie zmażą owego wstydliwego faktu, że od ponad dekady nie udało mu się przebić na rynek z kontynuacją swoich przygód. A dla prawdziwego macho to niewysłowiona skaza na honorze.

MARCUS FENIX

02

Nie ulega wątpliwości, że cały Delta Squad składa się z nie lada twardzieli, ale to właśnie lidera owej (nie)wesołej kompanii wypada uznać za tego „naj". Jasne, każdy z wojaków może pochwalić się karczychem, które zawstydziłoby Pudziana, każdy też mniej więcej orientuje się którą stroną fuzji celować w nieprzyjaciela w bitewnej zawierusze. Ale w przeciwieństwie do wzdychającego do śp. małżonki Doma, wesołkowatego Cole'a i wiecznego paranoika Bairda, Marcus zawsze skupia się na tym co istotne – gnojeniu Locustów. A blazy z ryja nie zdarlibyście mu nawet młotem pneumatycznym. Dorzućcie do kompletu fachową bandanę i macho-chrypę, i macie twardziela #2 na naszej liście.



Myślałby kto, że mordobicia powinny obfitować w twardzieli wszelakiego sortu. W praktyce jednak, jak już człowiek chce wybrać tego najtwardszego z twardych, to nie jest już tak łatwo. Johnny Cage? Skończony narcyz, a w dodatku lubuje się w kontaktach z męskimi genitaliami. Guile? Harcerzyk z puszką lakieru do włosów za pazuchą. No to może Jax? No, nieźle, ale dyskwalifikacja za korzystanie z dopingu w postaci cybernetycznych łap. I tak dalej, i tym podobnie… Ostatecznie nie pozostaje nic innego, jak nagrodzić amerykańsko-radziecki tag team zapaśniczy w osobach Haggara i Zangiefa. Nie dość, że obaj pochwalić się mogą imponującą rzeźbą i masą, a także bujnym owłosieniem (nie tylko twarzy), to jeszcze walczą w bardzo podobnym stylu, preferując miażdżenie czaszki oponenta pośladkami. A na potrzeby SSF4, Mike nawet pożyczył ziomkowi spodnie. Właściwie, panowie są na tyle podobni, że zachodzi podejrzenie czy Zangief senior nie bawił się aby za dobrze na placówce dyplomatycznej w USA. Wiecie, szpanowanie miejscowym „gierlsom" swoim „czerwonym cyklonem" i takie tam… Ehem, tak czy siak, jeden jest burmistrzem, który po godzinach pracy obija meneli w ciemnych zaułkach, drugi biega po tundrze w samych majtach i okłada misie po michach. Jakieś pytania?

KRATOS

01

I tak oto dobrnęliśmy do twardziela numero uno, ważniaka, najtwardszego z najtwardszych bohaterów gier, i chyba nikt nie zaprzeczy, że Duch Sparty zasłużenie znalazł się na topie. No, w każdym razie nikt, kto nie ma ochoty zarobić ostrzem na łańcuchu, by następnie zostać sumiennie wdeptanym w glebę. Kratos to chodząca beczka testosteronu, uosobienie prymitywnej męskiej siły. Jeśli akurat w danej chwili nie oddaje się porannej, popołudniowej lub podwieczornej masakrze mitologicznych kreatur (tudzież każdego, kto miał pecha wejść mu w drogę), zapewne daje upust chuci w objęciach przygodnie napotkanej dziewoi, czy bogini. I to jak – aż zastawa dudni. Zresztą, co tu dużo gadać, facet który dwukrotnie wyrywa się z otchłani piekielnych, tylko po to, aby dokopać tym, którzy go wkurzyli, po prostu musi być uznany za ubertwardziela.

HONOR VS. POWINNOŚĆ

WOJNA... WOJNA NIGDY SIĘ NIE ZMIENIA. NIE, TO NIE RON ZAPRASZAJĄCY GRACZY DO KOLEJNEGO FALLOUTA. PRZEZ KILKA LAT TAKIE SŁOWA MIAŁO ZAPEWNE NA MYŚLI WIELU MIŁOŚNIKÓW WOJENNYCH FPS-ÓW, ZNUŻONYCH WAŁKOWANYM BEZ KOŃCA TEMATEM

Do czasu, gdy nadszedł Modern Warfare, i nic już nie było takie samo. Z kronikarskiego obowiązku, przyjrzyjmy się jednak początkom i dalszemu bezprecedensowego rozwojowi wojennych strzelanek, którego echo nie przebrzmiało zresztą do dziś. A wszystko za sprawą dwóch firm – Dreamworks i Infinity Ward. A zatem cofnijmy się do odległego roku 1999, kiedy to zaczęła się cała awantura.

Wówczas to właśnie na PlayStation ukazał się pierwszy Medal of Honor, i z miejsca narobił na rynku zamieszania. Dlaczego? Po pierwsze – bo gra była FPS-em wydanym wyłącznie na konsole, co w owych czasach zakrawało jeszcze na lekką niepoczytalność. Po drugie – bo była dobrym FPS-em, jednym z tych, które udowadniały, że gatunek ma swoje miejsce także poza ekranami pecetów. W końcu, po trzecie – bo pomimo, że tematyka wojenna nie była w branży niczym nowym, MoH podchodził do niej nieco inaczej niż poprzednicy. Żadnych ponadnaturalnych mocy, okultyzmu i Hitlera dosiadającego mecha rodem z Wolfensteina, żadnych superwojaków kładących trupem pół Wehrmachtu jedną serią z biodra. Nie, ekipa Dreamworks Interactive pod wodzą samego Stevena Spielberga skupiła się na opowiedzeniu historii II wojny światowej z perspektywy zwykłego (no, może nie do końca, ale żaden z niego B.J. Blazkowicz) żołnierza. Ponoć w trosce o zachowanie względnego realizmu zatrudniono kapitana Dale'a Dye, weterana z Wietnamu, który oprócz fachowego nazwiska w napisach końcowych, wniósł do projektu dozę swej fachowej ekspertyzy. Mówi się, że tworzący grę zespół przeszedł reżim szkoleniowy podobny do tego, jakiemu musiała się poddać obsada Szeregowca Ryana. Wysiłek się opłacił, bo Medal of Honor został przyjęty bardzo ciepło przez graczy i recenzentów. Mało kto zdawał sobie sprawę, że jego sukces zaowocuje jedną z najdłużej ciągniętych i najpłodniejszych serii w historii gier.

Twórcy postanowili pójść za ciosem i już rok później dostarczyli sequel, Medal of Honor Underground. Kontynuował on z grubsza tradycje poprzednika, skupiając się – jak sam tytuł wskazuje – na misjach sabotażowych i dywersyjnych, choć odblokowywany po ukończeniu gry tryb Panzerknacker Unleashed niejako zrywał z realistyczną otoczką, wprowadzając przeciwników w rodzaju owczarków niemieckich dzierżących broń palną i żołnierzy-zombie. No, ale to tylko taki żarcik. Gra ponownie spotkała się z dobrym przyjęciem, skutkiem czego jej wydawca, EA, postanowili poszerzyć skalę operacji także na front PC-towy. Rezultatem był wydany w 2002 roku Medal of Honor: Allied Assault, do dziś uważany przez wielu graczy za szczytowe osiągnięcie serii. Zmiana platformy pozwoliła autorom, ówczesnym żółtodziobom ze studia 2015, na niespotykane wcześniej oddanie epickiej skali historycznych starć. Najlepszym tego przykładem była misja, w której gracz wcielał się w jednego z wielu żołnierzy biorących udział w lądowaniu w Normandii. Intensywność i atmosfera beznadziejności jakie były udziałem uczestniczących w – skazanym na porażkę zdawałoby się – natarciu, została oddana w niesamowicie sugestywny sposób. Pędząc przez plażę ku szwabskim umocnieniom, wśród świstu pocisków i krzyków padających wokół towarzyszy broni, naprawdę można było zatracić się w tym pieczołowicie spreparowanym doświadczeniu. Później gra nieco się „uspokajała", co nie znaczy, że zaczynała przynudzać – przeskakująca pomiędzy dwoma frontami akcja trzymała przy myszce i klawierze do samego końca. Tym niemniej, to właśnie D-Day stał się wizytówką MoH, definiując ją na długi czas, jako najlepszą serię gier osadzonych w realiach II wojny światowej. Na fali popularności zdołały popłynąć jeszcze dwa pecetowe dodatki: Spearhead i Breakthrough.

Nie znaczyło to jednak, że EA na stałe porzuciło konsolowy rynek. Wprost przeciwnie – wszak zaczynały na nim właśnie rządzić systemy kolejnej generacji, w postaci trójcy PS2-Xbox-GCN. Nic dziwnego, że niespełna rok po pecetowej dywersji, wszystkim trzem maszynkom sprezentowano Medal of Honor: Frontline. W dużej mierze miał on być powtórzeniem sukcesu Allied Assault, nie dziwota więc, że powróciły najbardziej pamiętne elementy tamtego tytułu, z epickimi starciami i Normandią na czele. Posiadacze konsol docenili fakt, że nie poskąpiono im równie mocnych wrażeń i seria odnotowała na swoim koncie kolejny przebój.

ZEW PRZYSZŁOŚCI

Wiele wskazuje na to, że konflikt pomiędzy dwoma seriami wcale nie został zakończony tryumfalnym uderzeniem Modern Warfare 2. Jasne, Activision wyraźnie chce wykorzystać famę MW2 do rozkręcenia potężnej machiny marketingowej i zasypać rynek kolejnymi tytułami z serii (Treyarch już grzebie przy CoD: Black Ops, a Sledgehammer Games dłubią przy Call of Duty w wydaniu... action-adventure), ale to EA dowali jeszcze w tym roku pierwszym pełnoprawnym Medal of Honor od trzech lat. Ma to być niejako zrestartowanie serii, z jednej strony wyraźnie zainspirowane otoczką Modern Warfare, z drugiej jednak mające stawiać raczej na realizm niż przegięte akcje a la MW2. Ach, no i nie zapominajmy, że niedawni szefowie (wraz z częścią ekipy) Infinity Ward założyli właśnie nowe studio, Respawn, pod auspicjami... EA, a jakże. Oj, wygląda na to, że w przyszłym roku nastąpi eskalacja konfliktu.

W międzyczasie jednak, w mrocznej siedzibie głównej Activision, wściekły Herr Kotick miotał się ze swą wierną szpicrutą przy ścianie obwieszonej najnowszymi wynikami sprzedaży, i złorzeczył co nie miara przebrzydłej konkurencji. A ponieważ długotrwały zły nastrój wodza jest szkodliwy dla otoczenia, czym prędzej wydano dyrektywę – robimy własną strzelaninę wojenną. Na rezultaty nie trzeba było długo czekać. Jeszcze w 2003 roku, korzystając z chwilowego osłabienia pozycji EA na froncie komputerów osobistych, prężny oddział komandosów z Infinity Ward podłożył bombę, której na imię było Call of Duty. Co prawda w grze nie znalazła się może scena równie intensywna, jak medalowy D-Day, ale w niczym nie ujmowało to jej wartości. Podzielona na trzy teatry wojny kampania przedstawiała konflikt z tej samej liczby punktów widzenia: amerykańskiego, brytyjskiego i – nieco dwuznacznego, zwłaszcza z naszej rodzimej perspektywy – radzieckiego. Zwłaszcza ten ostatni rozdział zebrał zasłużone pochwały, bo trzeba przyznać, że obserwowanie sowieckiej doktryny wojennej (z „Ani kroku w tył" i „Gdy pierwszy padnie, drugi podnosi jego karabin" na czele) dostarczało niezapomnianych wrażeń. Trudno się zatem dziwić, że gra odniosła zasłużony sukces,

niemal z miejsca katapultując Infinity Ward do developerskiej czołówki, a Bobby K. mógł rozsiąść się wygodnie w fotelu ze skóry niemowląt, gładząc z zadowoleniem swego piekielnego ogara. Porządny, ale w żadnym razie nie wybitny MoH: Pacific Assault, wydany zaledwie miesiąc po CoD, nie mógł się równać z produktem Activision. Zaskoczeni nagłym atakiem szefowie EA natychmiast wykręcili numer Koticka i wycedzili do słuchawki: „Chyba wiesz, że to oznacza wojnę!!"

No i się zaczęło. Pierwszy, raczej niemrawy atak w postaci Medal of Honor: Rising Sun wyszedł od EA pod koniec 2003. Kolejny ruch, tym razem ze strony Activision, także niekoniecznie należał do udanych. Wydana w 2004 roku Call of Duty: Finest Hour, pierwsza konsolowa odsłona CoD, nie zbliżyła się do poziomu pecetowego odpowiednika. Jeszcze przez jakiś czas sztab EA mógł spać spokojnie. Do pierwszego otwartego starcia doszło dopiero w roku 2005. A właściwie doszłoby, gdyby obie strony konfliktu nie dostały błędnych informacji ze sztabu i nie ruszyły z bagnetami tam, gdzie po wrogu nie było nawet śladu. Medal of Honor: European Assault zaatakował PS2, Xboxa i GCN, podczas gdy Call of Duty 2 natarło na PC i Xboxa 360. Wyraźnie zdezorientowane oddziały postanowiły z brak laku okopać się na zajętych pozycjach i przygotować się na ewentualną zmianę taktyki nieprzyjaciela. Wypada dodać, że wojna pozycyjna nie przysłużyła się – jak to ma w zwyczaju – nikomu.

Drugie Call of Duty było tytułem solidnym, ale już nie tak wybitnym, jak poprzednik. Z kolei MoH: EA (czyżby nieprzypadkowy dobór podtytułu?) zaczęło okazywać niebezpieczne oznaki zmęczenia materii, zaniżając z lekka poziom świetnej jak dotąd serii. Activision, jakby wyczuwając słabnące morale rywala, jeszcze w tym samym roku przeprowadziło kolejną akcję dywersyjną na konsolowym froncie, pod kryptonimem Call of Duty 2: Big Red One. Czerwona Jedynka okazała się co prawda produktem bardziej udanym od Finest Hour, ale to wciąż jeszcze nie było do końca to. Jasnym stało się, że aby ostatecznie zatryumfować nad przeciwnikiem, Activision będzie musiało zebrać rozpięte na kilku frontach siły i ukierunkować je do decydującego uderzenia. Jego przedsmakiem stała się Call of Duty 3 – pierwsza część serii, która ukazała się wyłącznie na konsolach (PS2, PS3, Xbox, X360, Wii), stworzona tym razem już nie przez Infinity Ward, a pozostające dotąd w cieniu studio Treyarch. Nie żeby nowi autorzy skrewili sprawę, bo CoD3 okazał się porządną kontynuacją – dla nas ciekawą głównie z powodu obecności polskiej kampanii, w której jako kapral „Bohater" (echem...) z Pierwszej Dywizji Pancernej mogliśmy pomścić krzywdy dziadków. Przynajmniej wirtualnie.

Przygwożdżone EA popełniło wówczas kilka błędów taktycznych. Przede wszystkim, bezskutecznie próbowali rozpiąć się na wszystkich możliwych frontach, atakując nie tylko oba rynki – konsolowy i pecetowy – mocno nierównym i wtórnym (choć ładnym) Medal of Honor: Airborne, to jeszcze zupełnie niepotrzebnie zabrnęli na Wii z niespecjalnie udanym Medal of Honor: Vanguard. W taki oto sposób wystawili się na decydujący cios, który miał nadejść już niedługo. Wszak Activision nie bez kozery trzymało w odwodzie swoich najlepszych ludzi – Infinity Ward. Na ich ruch nie było trzeba długo czekać. Pod koniec 2007 roku na usianym lejami polu boju odpalono broń nowej generacji znaną jako Call of Duty 4: Modern Warfare. Trudno wyrazić słowami jak doskonałym posunięciem było wydanie tego tytułu. Tematyka zmagań z hitlerowcami została podczas kilkuletnich starć dwóch gigantów wyeksploatowana do cna i gracze łaknęli czegoś zupełnie nowego, co tchnie życie w zajeżdżony gatunek. Tym wszystkim, i nie tylko, okazało się być Modern Warfare. Bo przede wszystkim, o czym zapewne większość czytających te słowa wie, okazał się być świetną grą. Wciągająca, rzucająca graczem po całym globie kampania singlowa nie zwalniała bodaj na chwilę, co rusz racząc go coraz intensywniejszymi scenami. Niektóre z nich, jak chociażby pamiętny Shock and Awe czy misja w Prypeci, na stałe zapisały się w annałach elektronicznej rozrywki jako wzorcowe przykłady wywoływania wytrzeszczu i ekstatycznych drgawek u grającego. A do tego dochodził jeszcze odpicowany tryb multi. Jednym słowem – hit.

Po tak druzgoczącym uderzeniu Elektronicy najwyraźniej się pogubili, przez długi czas nie mogąc zewrzeć szyków i wypluwając z siebie ciche pierdnięcia w rodzaju Medal of Honor: Heroes 2 na Wii. Tymczasem przeciwnik spokojnie zbroił się na potęgę, przygotowując decydujący cios. Nie był nim jeszcze opracowany przez niestrudzonych wyrobników z Treyarch Call of Duty: World at War, tyleż porządny, co nieoczekiwanie cofający akcję do lat 40. ubiegłego wieku. Nie, ostateczna zagłada konkurencyjnej serii nastąpić miała 10 listopada 2009, którą to datę ponuro wyszczerzony Kotick zakreślił w kalendarzyku czerwonym flamastrem. Dowództwo EA, przeczuwając co się święci, odłożyło wszelkie plany bitewne na bliżej nieokreśloną przyszłość i czym prędzej zbiegło do schronu. Jak się okazało, bardzo słusznie. Modern Warfare 2, jak wszyscy wiemy, wybił w rynku – nie tylko gier, ale ogólnie rozrywkowym – dziurę wielkości małego kontynentu. I można się kłócić, czy rzeczywista jakość gry usprawiedliwia ogrom jej sukcesu (moim skromnym zdaniem – nie), ale nie zmieni to faktu, że słowa Call of Duty zostały wszyte w historię gier video platynową nicią i przyozdobione diamentową ramką. I już mogłoby się wydawać, że jest po zawodach, kiedy... Pomiędzy Infinity Ward i ich wydawcą stało się coś, co zszokowało wszystkich wokół. Co prawda w obliczu ujawnionych niedawno rewelacji dotyczących współpracy Activision i Bungie, zdziwienie nieco opada, a niektórym mogą wręcz załączyć się zwoje mózgu odpowiedzialne za snucie teorii spiskowych.

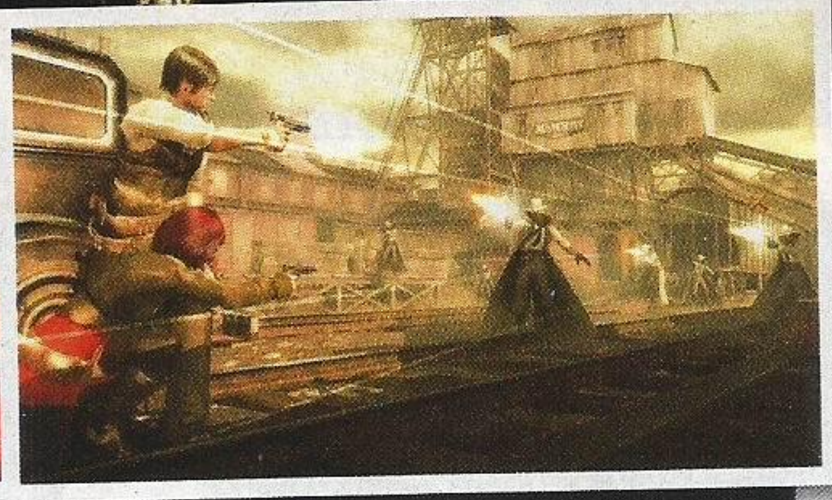
Jedno jest pewne – EA jeszcze nie odpuściło i powoli szykuje się do tryumfalnego powrotu. Czy im się to uda? Trudno powiedzieć, ale nudno nie będzie. ■■

MEDAL W KIESZENI

Czyli MoH i CoD na hendheldach:

- **MoH: Underground (GBA) – przenośna konwersja drugiego MoH o dziwo zachowała pierwszoosobową rozgrywkę większego brata. Szkoda, że była przy tym brzydka i średnio grywalna.**
- **MoH: Infiltrator (GBA) – drugi występ na GBA zdecydowanie bardziej udany. Mieszanka FPP i TPP plus całkiem wciągająca rozgrywka.**
- **MoH: Heroes (PSP) – zupełnie przyzwoite wydanie serii na pozbawionym wcześniejszych ograniczeń przenośnym potworku Sony.**
- **MoH: Heroes 2 (PSP) – druga część Bohaterów, wciąż niezła, ale nie robiła już takiego wrażenia, jak poprzedniczka.**
- **CoD: Roads to Victory (PSP) – debiut serii na konsolach przenośnych nie wyszedł najlepiej, głównie z uwagi na żenującą sztuczną inteligencję i niedoróbki.**
- **Modern Warfare: Mobilized (NDS) – Modern Warfare na DS? Szaleństwo! A jednak, wyszło nadspodziewanie dobrze.**
- **World at War: Zombies (iPhone) – rozwinięcie zombiakowego trybu z wersji na duże konsole. Niby nic specjalnego, ale jeśli ktoś ma ochotę popukać w ekran i pozabijać nazi-zombie w pociągu czy autobusie...**

TEMATYKA ZMAGAŃ Z HITLEROWCAMI ZOSTAŁA PODCZAS KILKULETNICH STARĆ DWÓCH GIGANTÓW WYEKSPLOATOWANA DO CNA I GRACZE ŁAKNĘLI CZEGOŚ ZUPEŁNIE NOWEGO



MARTWE PIKSELE

Niektóre gry po prostu mają pecha i niezależnie od tego, jak obiecująco prezentują się w zapowiedziach, z tych czy innych powodów utykają w tzw. „developerskim piekiełku". Prace przedłużają się, budżet rośnie niewspółmiernie do oczekiwanych zysków, i ostatecznie potencjalnie fajny tytuł ląduje w kostnicy. Taki właśnie los spotkał Faith & a .45, grę opracowywaną swego czasu przez Deadline Studios, twórców wesołej strzelaniny Total Overdose i już nie tak wesołej nawalanki Watchmen: The End is Nigh. Ostateczny powód wstrzymania prac nad projektem był tyleż prozaiczny, co niezrozumiały – pomimo wytężonych poszukiwań, autorom nie udało się znaleźć wydawcy zainteresowanego ich tytułem, a ilość wyłożonej na produkcję floty zmusiła ich w końcu do zawieszenia działalności i ogłoszenia bankructwa.

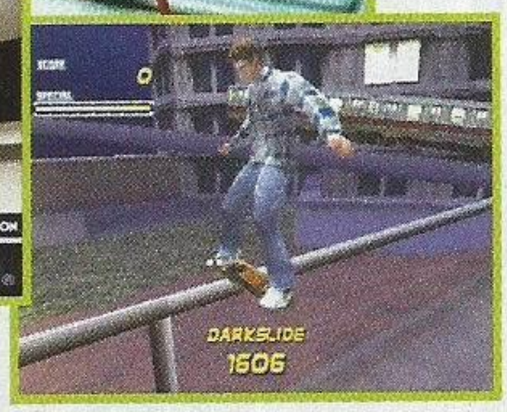
Dlaczego nazywam całą sytuację niezrozumiałą? Ano dlatego, że gra zapowiadała się naprawdę świetnie i na swój sposób oryginalnie. Głównymi bohaterami miała być para wyjętych spod prawa kochanków, Luke i Ruby, wyraźnie zainspirowanych filmami drogi, ze szczególnym uwzględnieniem Bonnie i Clyde'a. Wszystko miało rozgrywać się w alternatywnych latach 30 w Stanach Zjednoczonych ery wielkiego kryzysu. Rozległe pustkowia i obszary rolnicze małomiasteczkowych Stanów łączyć się miały z fajną, steampunkowo-postapokaliptyczno-komiksową otoczką, zaś gracz miałby za zadanie pomóc parce w epickiej ucieczce przed stróżami prawa, konkurencyjnymi łachudrami i magnatem, chcącym zrobić z USA swój prywatny folwark. W praktyce, gra miała być strzelanką TPP z mocno zaakcentowanym aspektem kooperacyjnym i wciągającą, angażującą emocjonalnie fabułą. I fakt faktem, że gdyby twórcom udało się odpowiednio wyeksponować związek pomiędzy głównymi bohaterami, moglibyśmy mieć do czynienia z ewenementem wśród strzelanin i gier w ogóle.

Nie znaczy to jednak, że romansidło stanowiłoby trzon gry, tym bowiem miała być przede wszystkim dynamiczna akcja. I owszem, wyglądało na to, że twórcy przegiętego Total Overdose nie zawiodą w tej kwestii. Świadczyć może o tym choćby pierwszy (i jak się wkrótce okazało – jedyny) trailer, na którym Luke i Ruby ostrzeliwują się zza osłon nie gorzej niż Marcus i ekipa, wysadzają samochody i inne pojazdy (nawet dwupłatowcowi się oberwało) niczym rozjuszony Niko Bellic, a w ostateczności uciekają się do koopowych akcji w stylu: Łukasz rzuca w stronę grupy przeciwników kanister benzyny, a jego ukochana poodpala go fachowo wymierzonym strzałem. Eksplozji i ognia na pewno by nie zabrakło, zwłaszcza kiedy do pościgu za uciekinierami włączyłoby się wojsko, wezwane przez bezradnych federalnych. Wyposażony w miotacz ognia żołdak w retro-stylizowanym pancerzu na pewno okazałby się godnym przeciwnikiem. A na nim by się z pewnością nie skończyło, bo galeria szkiców udostępniona przez projektantów zawiera m.in. szalonego szeryfa wymachującego kulą na łańcuchu, złowieszczego jegomościa w garniturze, z twarzą przysłoniętą zdobioną maską tlenową, wąsacza z dwoma tasakami, ku-klux-klanera i jednorękiego świra z siekierą.

Najciekawszym jednak aspektem całej zabawy miał być oczywiście tryb kooperacyjny. Autorzy obiecywali możliwość swobodnego dołączania i odłączania się drugiego gracza, i to zarówno online, jak i na splitscreenie. W przeciwieństwie do gier, w których koop jest tylko kwiatem do kożucha, tutaj gracze byliby zmuszeni naprawdę na sobie polegać, np. osłaniając się nawzajem zza osłony i tym samym umożliwiając partnerowi zajęcie dogodnej pozycji (do strzału, echem). Brzmi to wszystko fajnie, i o ile twórcom udałoby się nie spaprać sztucznej inteligencji (w wypadku braku chętnych do wspólnej zabawy), miało duże szanse dogodzić graczom. Niestety, jak już wspomniałem na początku, Deadline Studios jest już historią, a Faith and a .45 zaledwie odległym wspomnieniem. Cóż, tak to już bywa, że pewne związki kończą się zanim jeszcze na dobre się zaczną. Szkoda, że to właśnie przytrafiło się Luke'owi i Ruby i charyzmatyczna para banitów przedwcześnie skończyła we wspólnej mogile. RIP. ■

DZIESIĘĆ LAT MINĘŁO 09/2000 #24

Wrzesień 2000. Z okładki w stronę czytelników pełznie w swych kolorowych rajtuzach umiłowany Człowiek-Pająk. I ma prawo, bo w numerze znalazła się recenzja najlepszej wówczas gry z Pajęczakiem w roli głównej. To jedna z kilku osadzonych w komiksowych klimatach perełek w numerze, ale o tym za chwilę. Na razie otwieramy magazyn i lądujemy w dziale newsów. A w nim kupa szokujących wieści z przewagą szokujących wieści – nie dość, że nadchodząca wielkimi krokami PS2 doczekała się ceny i terminu premiery, to jeszcze tuż obok można napaść oczy pierwszymi screenami z gier na GB Advance i wciąż nieco mgliście majaczącego na horyzoncie Xboxa. Zaraz za tą porcją porażających zwoje mózgowe wiadomości czeka porcja zapowiedzi nadchodzących na czarną bestię Sony tytułów (m.in. Wipeout Fusion), a także specjalna kolumna newsów poświęconych wyłącznie Dreamcastowi.



Pamiętacie takie czasy, kiedy „odchudzoną" wersję konsoli można było upchnąć do kieszeni spodni? I nie mówię tu o Game Boyu, tylko o pierwszej Plejstacji, której skurczoną wersję PSone zaprezentowano kilka stron dalej. Nagle te wszystkie dzisiejsze „slimy" nie wydają się już takie „slim". W dalszej części newsów m.in. wyliczanka nadchodzących na PS2 gier od Konami, obszerna relacja z ogrywania importowanej wersji Final Fantasy IX, a także zapowiedź Jet Set Radio. Na tym jednak atrakcje się nie kończą, bo natychmiast przechodzimy do rozwiązania konkursu Gigantomania, w którym czytelnicy N+ mieli za zadanie epicko i z pomysłem wyrazić uwielbienie dla ulubionego miesięcznika. Wśród laureatów m.in. logo enplusa wyklejone na dachu, wyrzeźbione w śniegu i płonące na łące, a także krótkometrażowy film o jaskiniowcach i tatuaż z motywem N+ (którego autentyczność do dziś trudno orzec).

Po przystawkach pora wreszcie przejść do mięcha, czyli recenzji. Na pierwszy ogień idzie druga część Tony Hawk's Pro Skater, o której Nolster napisał: **„THPS2 to bezapelacyjnie najlepszy produkt w którym można pojeździć na deskorolce, a także jedna z najlepszych gier na PlayStation"**. Zaraz za nim kolejne udane sportówki w postaci Virtua Tennis i NHL2K, psychodeliczna platformówka Vib Ribbon (której recenzji nie wieńczy ocena – to tak, jakby ktoś miał wątpliwości, że nie tylko ostatnio nam się to zdarzyło), oraz Tenchu 2 (Grabarz: **„Tenchu rządzi i zawsze będzie rządziło"** – oj, jakże boleśnie muszą dziś brzmieć te słowa dla miłośników serii). Wspomniany już boom komiksowy obrodził nie tylko wspomnianym Spider-Manem, lecz także Marvel vs Capcom 2 (to już dziesięć lat, szybciej z tą trójką!) i przyzwoitą trójwymiarową nawalanką X-Men: Mutant Academy. Honoru bijatyk broni tym razem Dead or Alive 2, podczas gdy tuż pod jej nosem dobre imię gatunku szargają koszmarki: Fighter's Destiny (**„Jeśli ktoś kupił Nintendo 64 z myślą o graniu w fightery, to chyba przez pomyłkę lub za namową innego desperata. A FD to już jakaś totalna porażka"** – prawi szara eminencja N+, nieuchwytny Chest Rockwell) i Toshinden 4 (**„Mam nadzieję, że nie znajdzie się żaden desperat, który chciałby mieć tę pozycję w swoich zbiorach"** – łudzi się Marcel).

Po konkretach przychodzi pora relaksu (powiedzcie te dwa słowa szybko kilka razy). Najpierw – kącik Pocket, a w nim m.in. Warlocked, czyli RTS na Game Boya z oceną 10/10 (serio). Następnie zdrowa i pożywna porcja opisów, tym razem na pomocną dłoń liczyć mogli posiadacze Legend of Dragoon, Tenchu 2 i Koudelki. Zaraz potem nieco nietypowe wydanie Starej Szkoły, a w nim dwie recenzje składanek rachitycznych klasyków. Po ocenach rzędu 4-5/10 można wywnioskować, że nie obroniły się na przełomie wieków najlepiej. Adrian Chmielarz tym razem gawędzi po fai o tyleż niecnym, co zabawnym procederze piracenia gier na Dreamcasta: **„Uważny czytelnik zauważył zapewne, że CD ma max. 700MB pojemności, zaś GD-ROMy powyżej 1GB. Jeśli więc gra zajmuje więcej niż 700MB, zostaje przez piratów obcięta tak, aby zmieściła się na zwykłą płytkę. Powoduje to absurdy takie, jak np. wydanie Grandii 2 bez filmików i z dźwiękiem mono"**. Na koniec zwyczajowo FAQ, w którym mroczne Bananisko znęca się nad listami czytelników i narzeka na brak ciekawej korespondencji. Co przyszło do redakcji w miesiącu lipcu roku pańskiego 2000? M.in. **„list od chłopca, który nie ma zębów, ale ma psa Crasha i napisał, że wysyła nam rysunki Tekken 3 i Crasha na emeryturze, ale zapomniał wsadzić je do koperty"**, **„list oskarżający Panów Krzaklewskiego i Buzka o to, że nie ma gier"**, **„prośba o naklejki i kartka zapisana słowami Metal Gear Solid"**, a także mój osobisty faworyt, **„prośba o opisanie friendshipów, fatalitisów, babalitisów, brutalitisów, animalitisów i innych kombinacji które rozwalają człowieka"**. ■

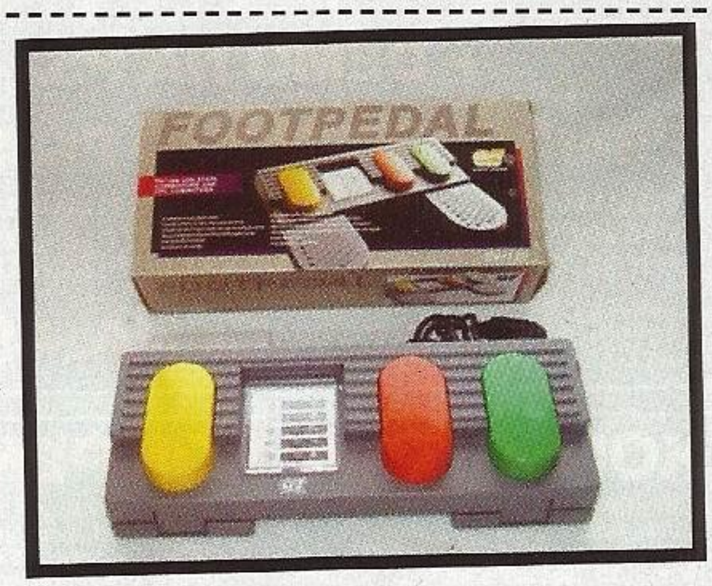
ZAGUBIONE W CZASIE

QJ FOOT PEDAL

Wbrew temu co mogą sądzić młodsi gracze, twórcy sprzętu do grania już dawno temu zdali sobie sprawę, że większość graczy posiada cztery sprawne kończyny. Stąd liczne próby zaangażowania nie tylko kciuków i palców wskazujących grającego, ale także pozostałych części ciała. Np. odnóży krocznych.

Taka właśnie szczytna idea sprzyjała projektantom opisywanego dziś urządzenia. Opracowany przez QJ – za przeproszeniem – pedał do gier miał w założeniach wzbogacić nasze doświadczenie w obcowaniu z ulubionymi tytułami. Ustrojstwo obsługiwało szeroką gamę systemów, m.in. Amigę, C-64, całą plejadę Atarynek, Spectrum i MSX.

W praktyce mieliśmy do czynienia z kładzionym pod telewizorem kawałkiem plastiku, wyposażonym w trzy wielkie przyciski i zestaw przełączników, służący do konfiguracji funkcji, za które mają odpowiadać rzeczone przyciski. Gwoli sprawiedliwości, celem urządzenia niekoniecznie miało być zastąpienie tradycyjnego joypada czy joysticka, ale raczej uzupełnienie tegoż, przeznaczone zwłaszcza do gier wyścigowych, tudzież (od biedy) mordobić. Problem polegał na tym, że w czasach, kiedy QJ wydało na świat swój rewolucyjny wynalazek (wczesne lata 80.) analogowe kierownice do gier nie były



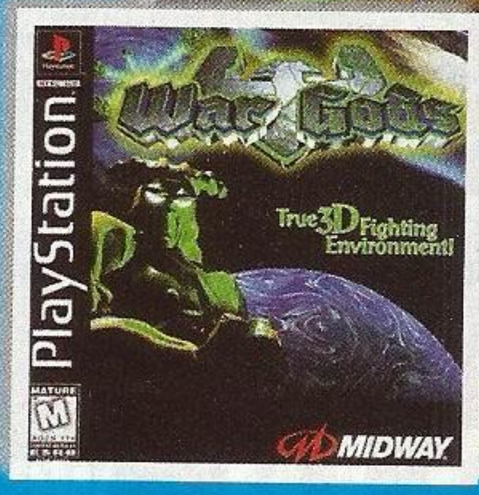
jeszcze dostępne na rynku, więc pedał szybko okazał się urządzeniem wspomagającym nie mającym czego wspomagać. Bo idea wciskania jednych przycisków na padzie, a innych stopami, raczej nie wpływała porażająco na poczucie immersji. O tym jak bezsensowne było granie wyłącznie przy pomocy zestawu trzech pedałów (bez choćby głupiego d-pada) nie muszę już nawet wspominać.

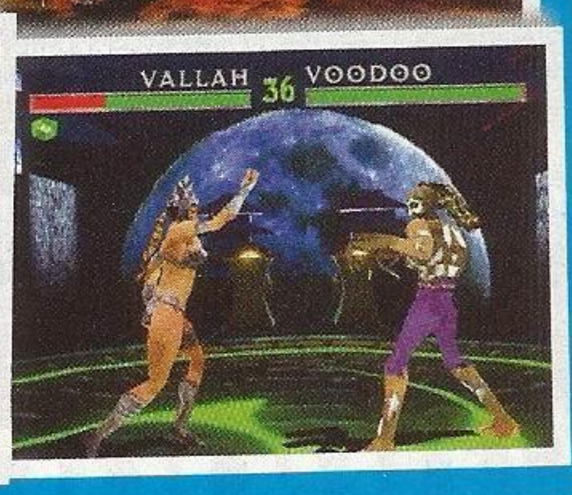
Głowiąc się intensywnie nad tym, co by tu pozytywnego o produkcie QJ napisać, do głowy przychodzi mi wyłącznie solidna budowa urządzenia. Tak więc może i koncepcyjnie rzecz była debilna, ale przynajmniej konstruktorzy pomyśleli o tym, że kontroler po którym gracz będzie żywiołowo deptał, powinien być w miarę odporny na nacisk. Owa zaleta szybko jednak okazała się bez znaczenia – nie dość, że urządzenie nie znalazło sobie wstrząsającej liczby posiadaczy, to jeszcze nie mieli oni do czego go wykorzystać. Z tych i innych powodów, QJ Foot Pedal skończył jako jeden z wielu głupawych reliktów epoki joypada łupanego. Co ciekawe jednak, urządzenie jest całkiem szeroko dostępne na internetowych aukcjach ze starociami – autorzy najwyraźniej byli na tyle pewni sukcesu, że naprodukowali sporo egzemplarzy dziadostwa. Niedoczekanie. ■

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

WAR GODS

Ach, ten nieubłagalny upływ czasu. Nie dość, że przez niego deadline'y zakradają się podstępnie, to jeszcze bezlitośnie psuje nam żarcie w lodówce i wyprawia z naszymi ciałami okrutne rzeczy. Innym objawem jego niszczycielskiej siły jest sprawianie, że gry które jeszcze kilka lat wcześniej wypalały nam tęczówki swoją spektakularną grafiką, zaczynają wyglądać jak jakieś pożal się Boże bohomazy. To z kolei zmusza ich twórców do ciągłego nadążania za siłą postępu i szukania kolejnych sposobów na uczynienie swoich produktów jeszcze bardziej efektownymi wizualnie. Mogłoby się to wydawać zbożnym przedsięwzięciem, a jednak nie zawsze wszystko idzie dokładnie tak, jak to sobie wymarzyli autorzy. Jednym z okresów w historii gier, kiedy stało się to boleśnie widoczne było stopniowe przejście z tyleż urokliwego, co płaskiego 2D w tyleż wypasione, co kanciaste 3D. Niektórym seriom zabieg ów wychodził na zdrowie, innym zdecydowanie się nie przysłużył. Nie zmieniało to faktu, że w drugiej połowie lat 90. niemal każdy producent czuł się zobligowany dostarczyć fanom ich ulubiony tytuł w wydaniu przestrzennym. Podobne ambicje nie ominęły także Midway, twórców kultowego Mortal Kombat. A jednak, w obawie przed splugawieniem dobrego imienia ukochanej przez graczy smoczej serii, postanowili zrzucić brzemię bolesnego przeskoku technologicznego na zupełnie nowy, choć jakże znajomo wyglądający tytuł. Owym królikiem doświadczalnym był właśnie War Gods.





Przedstawmy zatem pokrótce koncepcję rozgrywki, palec pod budkę komu wyda się ona znajoma. Mamy oto kilkunastu potężnych wojowników, walczących ze sobą przy pomocy arsenału ciosów specjalnych, kombosów, podcięć, uppercutów i nierzadko kończących starcie krwawym wykończeniem oponenta. Na końcu czeka obowiązkowo przepakowany boss, a wszystko to w akompaniamencie zamiatającego genitaliami podłogę komentatora. I co? Komuś się z czymś kojarzy? No dobra, uczciwie trzeba przyznać, że gra nawet nie ukrywała, że ma być właśnie takim „mortalem bez mortala". Jej unikalną cechą miała być w założeniach autorów przede wszystkim oprawa. Po raz pierwszy gracze mieli okazję sprawdzić klasyczny system walki z MK w pełnych trzech wymiarach. Żeby zachować charakterystyczny styl digitalizowanej grafiki, na (z dzisiejszego punktu widzenia) tępo ciosane klocki zawodników naciągnięto tekstury zdarte wprost ze zdjęć aktorów, dodano także możliwość swobodnego poruszania się po arenie. Odzew fanów mordobić i recenzentów był raczej mieszany. Nie żeby War Gods było grą tragiczną, ale przeniesienie znanego i lubianego systemu w 3D nie poszło tak bezboleśnie, jak z pewnością życzyliby sobie twórcy. Dodatkowy wymiar nie wniósł zbyt wiele do rozgrywki, czyniąc ją zwyczajnie mniej dynamiczną i przekombinowaną, bardzo nierówna okazała się także grafika. Zapowiadanego efektu „digitalizowanych tekstur" nie było nawet specjalnie widać, do tego modele użyte w grze były proste do bólu, a niektóre efekty ciosów były żenująco płaskie i rozpikselowane. W rezultacie War Gods nie odniosło komercyjnego sukcesu, a Midway bardzo szybko zapewniło wszem i wobec, że MK4 nie będzie miało z WG nic wspólnego. Miało. Co nie zmienia faktu, że grą było mimo wszystko znacznie lepszą.

Na koniec zastanówmy się może nad tym, co w grze było dobre. Niekoniecznie była to „fabuła" (fabuła w mordobiciu, uwierzę jak zobaczę), choć trzeba grze oddać, ze przynajmniej nie zrzynała nadmiernie ze swojej poprzedniczki. Tym razem pretekstem do okładania się po mordach był tajemniczy, zielonkawy kruszec z kosmosu, dający posiadaczowi niezrównaną potęgę. Dziesiątka śmiertelników w różnych epokach odnalazła śladowe ilości minerału, po czym wyruszyli w poszukiwaniu reszty, ze szczerym zamiarem pozbycia się aktualnego posiadacza. Historyjka głupia jak but, ale przynajmniej pozwoliła autorom zaszaleć ze zróżnicowanym zestawem wojowników, wydartych z różnych okresów historycznych. Dostaliśmy m.in. panią wiking, azteckiego kapłana, cyborga czy samego Anubisa. Na plus zaliczyć można także fatale – część z nich była całkiem pomysłowa i krwawa (inna sprawa, że pozostałe bywały debilne – wezwany przez radio nalot dywanowy zakończony zrzuceniem atomówki? WTF?). Podsumowując, War Gods to ciekawa karta z historii mordobić, i gier jako takich, ale niespecjalnie udany tytuł. Ciekawscy mogą go sobie odświeżyć, ale ostrzegam lojalnie, że nie broni się dzisiaj lepiej niż w swoich czasach. A nawet wprost przeciwnie. ■■

RETRO TRIVIA

■ Wydana w 1978 Atari Football była pierwszą grą, w której zastosowano scrolling, czyli tło przesuwające się wraz ze sterowaną przez gracza postacią.

■ Duża część gier na Nintendo 64 mieściła się na 4-megabajtowym kartridżu.

■ Legendarny aktor i kaskader Donnie Yen opracował choreografię walk w animacji otwierającej grę Onimusha 3.

■ Najpopularniejszym systemem do gier lat 90. jest GameBoy. Konsolka rozeszła się w liczbie blisko 120 milionów egzemplarzy.

■ Pierwsza część Simsów nie schodziła z pierwszej dziesiątki brytyjskich list przebojów przez ponad 20 miesięcy.

■ Podczas opracowywania Forza Motorsport 2, ekipa tworząca grę zarobiła ponoć kilkadziesiąt mandatów za nadmierną prędkość.

■ John Carmack, szef id Software, zaoferował swoje pierwsze Ferrari jako nagrodę w turnieju Quake'a Red Annihilation w 1997 roku.

■ Posiadanie kopii Manhunta jest przestępstwem w Nowej Zelandii.

■ W Japonii nowe tytuły na Dreamcasta ukazywały się jeszcze w 2007 roku, jak choćby scrollowany shooter Trigger Heart Excelica.

■ Ojciec serii Resident Evil, Shinji Mikami, powiedział niegdyś, że wolałby uciąć sobie głowę, niż zobaczyć Resident Evil 4 skonwertowanego na PS2.

■ W grze God Hand pojawia się pies o imieniu Głowa Mikamiego.

■ We wczesnych stadiach produkcji Final Fantasy XII miała być wyposażona w tryb koop dla dwóch graczy.

■ Aktorka użyczająca głosu Cortanie, wirtualnej piękności z Halo od ponad 10 lat wciela się także w rolę Księżniczki Peach w grach z Mario.

■ Po atakach terrorystycznych 11 września 2001 zakończenie MGS2 uległo poważnym zmianom. Z finałowych scen usunięto m.in. wszystkie amerykańskie flagi.

■ Dreamcast początkowo nosił nazwę Katana. GameCube został przedstawiony światu jako Dolphin. Nintendo 64 zaczęło żywot jako Ultra 64.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

WARIANT 1: FULL

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

EXTRA CENA: 99 zł

WARIANT 2: POŁÓWKA

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 49 zł

KONSOLOWE KOMPENDUM 2

320 stron hardcore'u. W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!

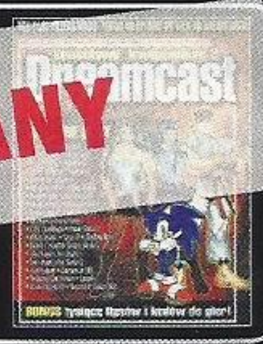
CENA: 10 zł (z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDUM 3 DREAMCAST

272 strony - Biblia dla wszystkich posiadaczy konsoli Dreamcast! Kompendium gier na Dreamcast: Resident Evil 2, Resident Evil 3, Soul Reaver, Shenmue, Grandia II, Virtua Fighter 3tb, Sonic Adventure, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Soul Reaver, Street Fighter III i masa tips & tricks

NAKŁAD WYCZERPANY

CENA: 20 zł (z kosztami przesyłki)



JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

ZAPRASZAMY NA

http://neogo.pl

we wrześniu na neogo.pl premierowe materiały z

oraz codzienna porcja nowinek ze świata konsol, ciekawe dyskusje materiały video w HD, relacje z pokazów i wiele innych atrakcji

FAQ²

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Wakacje były, ale się skończyły, przyszedł wrzesień, czas do szkoły, zaraz zrobi się pochmurno, zimno i przygnębiająco… I tym onieśmielająco pozytywnym wprowadzeniem witam Was w kolejnym FAQ. Każdego, kto chce zapoznać się z tak ważkimi tematami, jak kolejność filmików na liście w Retro, konsole jako zwierzęta domowe, przecinki, czy dlaczego dubbing fajowy – zapraszam serdecznie do lektury. //DrMax

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Polecicie mi choć jeden wrestling na Wii warty nabycia?

Możemy przynajmniej spróbować. WWE Smackdown vs. RAW – ponoć całkiem niezła, choć wersja na HD-geny lepsiejsza.

↘ Hello, mam prośbę: czy moglibyście dawać więcej recenzji z gier na PSP? Z góry dziękuję i pozdrawiam redakcję.

Odczuwam intensywne deja vu. Odpowiem jak zwykle: Jeśli są gry, to je recenzujemy. A tak się składa, że PSP ostatnio nie jest zbytnio rozpieszczana przez producentów.

↘ Witam. Mam pytanko: Czy stary X360 będzie współpracował z kamerką Kinect? Pozdro, Domino.

Jasne. Ale trzeba go będzie oddzielnie do prądu podłączyć.

↘ Jak włączyć tryb dmuchania w PS3 Slim?

Nie polecam, podobno modele powyżej 40GB HDD nie znoszą tej procedury najlepiej.

↘ Cześć Max, mam pytanie: Czy podzielasz mój entuzjazm zbliżającą się datą premiery nowego Deus Exa? Pokładam spore nadzieje w ten projekcie, a wy? Pozdrawiam!

Zachowuję ostrożny optymizm. Wygląda to bardzo ładnie, ale w tym przypadku wiele zależy od mechaniki rozgrywki – a tu ocenimy obietnice autorów dopiero, gdy zasiądziemy z padem w łapach.

↘ Cześć, Max! To znowu ja, uciekinier z konkurencyjnego okrętu :) Ksywa jaką sie posługuję brzmi Aem. Pewnie słyszałeś gdzieś w TV albo coś ;) Piszę do Ciebie, żeby jednocześnie pochwalić Ci się i podziękować eNplusowi. A czym i za co dziękować? Ano tym, że właśnie wracam z turnieju w FIFA10, na który tłukłem się od świtu pociągiem i patrzy na mnie świeżo wygrany za pierwsze miejsce X360! A dziękuję wam za to, że lektura waszego pisma umiliła mi drogę do Raciborza :)

Hehe, niniejszym gratuluję i dzięki za miłe słowo, albo i 79 słów.

↘ Ludzie, kiedy wy sie zaczniecie podpisywać pod swoimi tekstami. Juz więcej was nie kupię.

…zagroził anonimowym smsem. Właściwie nie wiem, czy to wysublimowane jaja, czy tak na poważnie, ale na wszelki wypadek – ogromna większość tekstów jest podpisana. Czasem trzeba tylko się rozejrzeć.

↘ Do czego służy instalowanie gier na Xbox 360? Po zainstalowaniu gra cały czas działa z płytą.

Gra wykrywa płytę i bez niej nie ruszy (żeby na jednej kopii nie jechało pół osiedla), ale po odpaleniu ssie dane już z dysku. Poznasz po braku odgłosu startującej rakiety.

WSTĘPNIE O WSTĘPACH

Witam Szanowną Redakcję (sztampowo, klasycznie, bez emocji... początek iście techniczny).

▶ Bzz. Wybierz odpowiedź: [No cześć] / Joł, czek da floł / O Jezu, jeszcze 30 tysięcy znaków.

Wystukuję tego maila w piękne (Łódź jest piękna, na sposób cyberpunkowego getta), ciepłe, letnie południe. Właśnie ukończyłem artykuł o 10 najlepszych intrach/intr (hmmm, która wersja jest bardziej poprawna?) i postanowiłem odpowiedzieć na skierowaną we wstępie propozycję podania swoich „ale".

▶ Co do wersji, zostańmy może przy „introdukcjach". Zaś w kwestii Twoich „ale", bardzo się cieszę. Nigdy nie ukrywałem, że wyliczanki w retro miały zawsze na celu m.in. sprowokowanie czytelników do wspominkowo-konstruktywnej debaty.

Sama lista wzbudziła, nie powiem, wiele sentymentu. Znaczna większość tytułów to przecież gry wiekowe, pozycje omiatane w dawniejszych, pre-HD czasach. Ze zdecydowaną większością się zgadzam, lecz nie umknęły mi pewne braki i niedociągnięcia, na pewno wywodzące się tylko z tej gorączki, która mózg lasuje, nie zaś z braków w ograniu :P

▶ Na pewno :3

Pierwsza ważna rzecz, a w zasadzie gra, to Final Fantasy VIII. Owszem, siódemka wraz z niezapomnianym przejściem FMV do gry (jakie to robiło wrażenie, można wyczytać w recenzji w NEO #2) otwierała oczy na potęgę nośników CD. To jednak dynamiczny, pełny akcji i wirtuozerii film z FF8, wraz z Liberi Fatali, sprawiał że grę włączało się co chwilę od początku, byle tylko raz jeszcze go zobaczyć. Cóż, era pre-YouTube wymagała większych nakładów niż wpisanie tytułu gry w wyszukiwarce... Tym bardziej takie seanse syciły. Gdzie bym wstawił na liście? Na miejsce 3-4, a wywalił pozycję 10, czyli Mafia. Przelot nad miastem jednak do FMV ze Squallem się nie umywa. FF 9, 10 czy 12 także dawały kopa filmikami, tym bardziej się dziwię, że seria ta została pominięta. Szkoda speców z Square.

▶ Hehe, nie powiem, żebym się nie spodziewał, że fani Finali będą mieli mi coś do powiedzenia na temat tej listy. Powiem tak – owszem, w swoich czasach intro FFVIII robiło, z technicznego punktu widzenia, olbrzymie wrażenie. Tyle że pod tym względem postarzało się już z lekka, a głównym kryterium doboru był pomysł, ewentualnie wysoki poziom reżyserski. W tym względzie animacja ze Squallem, Rinoą i Seiferem nie robi na mnie – jako nie-fanie – specjalnego wrażenia. Ot, taki teledysk Within Temptation. Tylko podkład muzyczny lepszy. Ale oczywiście masz pełne prawo nie zgadzać się ze mną, i mieć mnie za upośledzonego emocjonalnie troglodytę.

Druga rzecz to pozycja Soul Edge/Blade. W 1997 roku to intro łapało za włosy i z radosnym uśmiechem na ustach uderzało głową o ścianę, aż mózg uszami wypływał. Takie robiło wrażenie. I takie robi wrażenie do dziś. Niezapomniany głos lektora otwierającego historię sagi, dobrze dopasowana muzyka, dynamizm, ujęcia (Mitsurugi na polu, Voldo przebijający się przez pokład statku). To był wzór na lata, o którym się mówiło, pisało. Wzorzec z Sevres (ha, pożyczam zwrot od Zooltara) wszelakich filmów wprowadzających. I z tego powodu należy się może nie numer 1, ale na pewno numer 2 na liście!

▶ Wniosek przyjmuję z pokorą i zrozumieniem, bo mnie też nadal przechodzą ciary przy oglądaniu tego kozackiego intro. Tym niemniej, trzymam się swojej kolejności, z powodów podanych przy okazji FVIII – wprowadzenie do SB to mimo wszystko tylko wyliczanka zawodników. Kapitalna, porywająca i fenomenalnie zmontowana wyliczanka zawodników, ale jednak sam koncept prosty jak drut. Dlatego zdecydowałem się umieścić je np. za mini-fabułkami okupującymi trzy pierwsze pozycje. Tym niemniej, dzięki za Twoje sugestie i przypominam, że Top 10 w Retro to nie jest jakaś „oficjalna lista przebojów magazynu N+", tylko zabawowa i subiektywna do bólu wyliczanka, mająca pobudzić Was do wspominek i ewentualnych dyskusji, jak ta powyżej.

A tak przy okazji, może pojawiłaby się lista 10 najlepszych oficjalnych trailerów? Naszło mnie to po obejrzeniu przepięknej reklamówki do Deus Ex 3. A i sama lista mogłaby być ciekawa i stanowiła by na pewno większe pole do dyskusji. Na pewno znalazłby się tam MGS3 (ech, jak Kojima lubi mieszać w głowach wkładając na zapowiedziach słowa jednych osób w usta innych) czy Doom 3 (łoj, pierwszy trailer urywał szczękę przy samej żuchwie) :-)

▶ Hmm.. Pomyślimy. Z proponowaną przez Ciebie listą byłby ten problem, że trailerów „jak mrówków", i wciąż pojawiają się nowe, spychające starsze w niepamięć (a dział to wciąż retro, mimo wszystko). Poza tym, czasami ciężko stwierdzić czy dany trailer podoba nam się bardziej z powodu walorów produkcyjnych, czy raczej dlatego, że jaramy się na grę, którą reklamuje. No i jeszcze, sądząc po sugerowanych przez Ciebie pretendentach, znowu musiałbyś napisać list naprostowujący. Hehe.

Pozdrowienia w to piękne lato, tak szybko zmieniające ludzi w zombie (powolny krok, zmęczenie i „wooooody")
Cúchulainn

▶ Pooooooozdrooooooo…

SERCE Z PLATYNY

Szanowny Panie Doktorze,
Pragnę podzielić się z Panem trwogą, jaka ogrania moje myśli od dłuższego czasu. Celem niniejszego wywodu jest próba odpowiedzi na nurtujące mnie od dawna pytanie: Dlaczego polscy gracze (również dziennikarze branżowi) krytykują wiecznie polski dubbing?
Jako gracza-patriotę boli mnie duża ilość pomyj wylewanych na rodzime lokalizacje. Opinie te często nafaszerowane są wielkim jadem, którego stężenia próżno szukać u najbardziej niebezpiecznych przedstawicieli fauny. Osoby te uważają się za największych znawców tematu i każdego, kto ma inne zdanie, mieszają z błotem.

▶ Za innych nie będę się wypowiadał. Osobiście zaś, pomimo że nie przepadam za dubbingiem (nie tylko polskim, Anglosasi też potrafią ładnie spieprzyć np. ichnie wersję anime), staram się krytykować go za autentyczne, a nie wyimaginowane ułomności. I uwierz mi, niekoniecznie trzeba być zaraz wielkim znawcą tematu, żeby je zauważyć.

Pragnę przedstawić moje zdanie na temat polskich (oraz innych nie anglojęzycznych) miłośników elektronicznej rozrywki. Otóż uważam, iż duża grupa braci w graniu jest zamerykanizowana. Z moich obserwacji wynika, że dotyczy to w większości osób młodych i/lub niedojrzałych emocjonalnie. Używając terminu „amerykanizacja" chciałbym nazwać tendencję do niemal czczenia przez nasz naród języka angielskiego oraz wzorców rodem ze Stanów. Myślimy podług amerykańskiego stylu, który Jankesi wciskają nam od wielu lat. Polak nierzadko cierpi na kompleks swego pochodzenia, który wyraża się w przekonaniu: „Co zagraniczne – to lepsze". Obraz Ameryki jest przecież diametralnie różny od świata wykreowanego w tysiącach filmów. Jednak odnoszę wrażenie, że nie wszyscy zdają sobie z tego sprawę.
Język angielski przeniknął do umysłów rzeszy ludzi, co zaobserwować można chociażby rzucając okiem na listę znajomych w jakimkolwiek komunikatorze internetowym. Roi się tam od opisów w języku Szekspira (w tym miejscu zahaczyłem o Wielką Brytanię ***[dzięki za info – doc]***). Podobnie jest z noszeniem odzieży, na której dumnie widnieje napis „New York". Przykro patrzeć na taki stan rzeczy. Czy spotkaliście jakiegoś Amerykanina noszącego bluzę, na której znajduje się napis w języku polskim? Rzadki widok, prawda? O ile oczywiście taka sytuacja w ogóle ma miejsce.

▶ Olaboga, chciałoby się zakrzyknąć, ani chybi kolejne przekleństwo globalizacji, makdonaldyzacji i innych -acji. Zauważ tylko, że amerykanizacja, o której zdajesz się mieć nienajlepsze zdanie, nie bierze się z powietrza. Przy całej pogardzie, jaką

wielu mędrków darzy amerykańską kulturę, jakoś udało jej się zawojować cały świat. Przecież nie przesiąkamy nią, bo Wujek Sam zrzuca nam za oknem propagandową stonkę, tylko dlatego, że najwyraźniej lubimy oglądać amerykańskie filmy, słuchać ichniej muzyki, czy – w końcu – grać w amerykańskie gry. A czemu im się udało, a nam na ten przykład nie? Odpowiedź na to pytanie wymagałaby wywodu znacznie dłuższego, niż pozwala mi na to miejsce w FAQ.

Jestem graczem z wieloletnim stażem. Absolutnie nie pałam nienawiścią do Amerykanów, lecz ich pseudo-kultura wywiera niekorzystny wpływ m.in. na rynek gier w Polsce (np. zamawianie tytułów poprzez zagraniczne sklepy). Kraj ten jest bardzo młody i z pewnością zazdrości bogatej kultury innym nacjom, lecz jego ekspansja żeruje na nieświadomych umysłach młodych ludzi powodując tym samym niedocenianie swoich rodaków.

▶ O Jezu, może i nie pałasz – jak sam twierdzisz – nienawiścią do Amerykanów, ale powyższy akapit wyszedł Ci jak, nie przymierzając, podręcznik do WOSu z czasów późnego Gomułki. Uprzejmie zakładam, że tak Ci się tylko napisało.

Przyznam, że jestem bardzo zadowolony z jakości polskich dubbingów. Weźmy na warsztat InFamous. Głos Cole'a jest tak fenomenalny, że ciarki mnie przechodzą, gdy słucham jego wypowiedzi. Jego barwa i intonacja stoją na najwyższym poziomie. Gdy usłyszałem angielski głos to nie mogłem uwierzyć, że różnica jest tak duża na korzyść polskiej wersji. Reszta aktorów nie wypada tak dobrze, lecz w mojej opinii wciąż trzymają poziom.

▶ No widzisz, a dla mnie wprost przeciwnie – głos, czy może raczej intonacja Cole'a wywoływała u mnie ciarki, ale z zażenowania, że można tak przeszarżować rolę. De gustibus…

Granie w polską wersję inFamous jest dla mnie wielką frajdą, podobnie jak w Heavy Rain, którą rozpocząłem po angielsku z polskimi napisami. Po trzech scenach nie wytrzymałem i włączyłem rodzimy język. Angielski dubbing jest słaby, pozbawiony emocji. Polskie głosy są dla mnie znacznie lepsze.

▶ Zgodzę się co do tego, że zachodni dubbing w HR jest… No, taki sobie, powiedzmy. Dla mnie, jako językowego purysty (nie mylić z pederastą), wynika to głównie z faktu, że do odgrywania amerykanów zatrudniono obsadę brytyjsko-francuską. I słychać to jak cholera, zwłaszcza w przypadku dzieciaków i Lauren, choć takiemu Jaydenowi też zdarzają się fonetyczne kwasy. Wciąż jednak nie burzy to mojego poczucia immersji bardziej niż niedopasowane do ruchów warg polskie dialogi.

Pewnego dnia postanowiłem skomentować na jednym z for internetowych fragment lokalizacji God of War 3, który udostępnił jeden z popularnych portali dotyczący gier. Rzadko udzielam się w tego typu dyskusjach, jednakże sprowokowała mnie do tego pewna wypowiedź, która oczerniła ciężką pracę Bogusia i spółki. W odpowiedzi ów jegomość niewybrednym epitetem chciał zdeptać moją godność, więc odpisałem grzecznie, ażeby nie wyrażał się o mnie w ten sposób. Jego kolejny post wywołał u mnie uśmiech politowania, cytuję (zachowałem oryginalną pisownię): „Co do mojego tonu, to nikogo nie obrażam, wiec nie przezywaj – to tylko internet. Jednak tez nie musze kogoś szanować ot tylko dlatego, bo tak wypada, wiec proszę bez takiego pouczania." Po prostu ręce opadają.

▶ Nieuprzejmość? W Internecie!? Nieeeeeeeee!!!

Niestety, czeluści Internetu pełne są pieniaczy różnej maści, gotowych skoczyć do gardła osobom o innych preferencjach. Nie warto z nimi dyskutować, ponieważ idiota najpierw sprowadzi Cię, Drogi Czytelniku, do swojego poziomu, a następnie pokona doświadczeniem. Apeluję zatem do całej naszej społeczności: Obudźcie się proszę! Nie pozwólcie, aby zalew chłamu, stereotypy oraz różnego rodzaju zakłamania zmieniły Wasz sposób percepcji. Odnoszę wrażenie, że dla przeciętnego gracza nie władającego językiem angielskim od urodzenia każdy inny dubbing będzie gorszy. Ot, tak po prostu. W końcu przyszło do Nas z Ameryki lub innego imperium o dużych wpływach na świadomość światowego społeczeństwa. Sądzę, że Polska to kraj profesjonalistów w każdym calu (oczywiście są wyjątki, np. bałwany z ul. Wiejskiej). Lokalizacje 2.0 to jeden z przykładów. Owszem, nie wszystko błyszczy (zdarzy się zła intonacja, itp.), ale ogólne wrażenie jest jak najbardziej pozytywne. Myślę, że sporo osób podzieliłoby moje zdanie, gdyby zsynchronizowano ruchy ust z polskimi głosami. Obecnie nie wyobrażam sobie grania w gry na PS3 bez włączonej polskiej wersji językowej. List ten nie ma na celu obrażenia kogokolwiek. Nie jestem ksenofobem, każdego człowieka szanuję i traktuję tak samo, Amerykanów również. Szanuję również graczy, którzy nie przepadają za polskim dubbingiem. Każdy lubi co innego, o gustach się nie dyskutuje. Jednak jeżeli ktoś miesza lokalizację z błotem na zasadzie: „bo angielski jest lepszy" to lepiej, żeby się nigdzie nie wypowiadał, gdyż zdecydowana większość komentarzy ośmiesza swoich autorów.

▶ Wiesz, główny problem z dubbingiem jest taki, że nie jest wersją oryginalną. Brzmi banalnie, wiem, ale do tego właśnie sprowadza się problem – że ze stworzonej przez autorów całości (bo w całym liście zręcznie pomijasz fakt, że większość wymienionych gier zalicza się do tej przebrzydłej amerykańskiej pseudo-kultury) wyrywa się jeden element (oryginalne dialogi) i zastępuje rodzimą protezą. I ta proteza może być przygotowana lepiej, bądź gorzej, czasem (choć to rzadki przypadek) faktycznie może przewyższyć oryginał (tak jak Oscar Pistorius wycina na swoich sztucznych nogach niejednego zdrowego biegacza). Zazwyczaj jednak na pierwszy rzut oka (tudzież ucha) daje się poznać, że coś tu do końca nie gra. I żeby ktoś nie zarzucił mi hipokryzji, bo akurat znam angielski i szpanuję – podobnie nie wyobrażam sobie oglądania np. azjatyckiego filmu z angielskim dubbingiem (Cowboy Bebop po angielsku – o Jezu, tragedia), a w japońskich grach zazwyczaj włączam oryginalną ścieżkę dźwiękową (o ile mogę). Czytanie napisów naprawdę nie boli aż tak bardzo.

Na końcu prośba do dziennikarzy: Nie zaniżajcie proszę oceny grom za lokalizację, gdyż ich twórcy nie mają na nią wpływu, zresztą każdy może sobie wybrać wersję, która mu najbardziej odpowiada. Wyjątkiem jest tu InFamous, w którym język polski był obligatoryjny, więc ocenę można było śmiało obniżyć, jeżeli ktoś stwierdził taką potrzebę.
Tomasz Ilnicki, Gdańsk

▶ Jako „dziennikarz" (duże słowo) piszący recenzję, moim zadaniem jest ocenić czy klient za wywaloną kasę dostaje pełnowymiarowy produkt. Polska wersja działa tu raczej na plus (w końcu nie każdy musi znać angielski), ale tylko o ile jest ona pieczołowicie przygotowana. W przypadku wspomnianych przez Ciebie wcześniej Lokalizacji 2.0, czy jakiejkolwiek formy dawania graczowi wyboru wersji językowej, to już w ogóle cud, miód i orzeszki – każdy wybiera to co lubi i chwatit.

PS: No to jak? Pan da trzy? Wyciągnąć indeksik?

▶ No niechże Pan da. A teraz żegnam, doktor musi przepytać zawartość barku.

O PRZECINKACH, I, NIE, TYLKO

Chłopaki,
Macie (wy albo wasza korekta) straszliwy problem z przecinkami: stawiacie je w nadmiarze. Uwielbiacie wrzucać przecinki przed każdym możliwym „jak", co jest niepoprawne. Przykład: sierpniowy, najnowszy numer, tekst o Force Unleashed 2: „(...) jeden z przeciwników wygląda, jak (...) Juno Eclipse". Tego przecinka tam nie powinno być! Dalej, ten sam tekst: „Widziałem, jak będzie wyglądać mniej więcej w połowie (...)" ARGH! W tym samym numerze widziałem gdzieś „tyle, że". WUTEEF?! „Tyle że" nie ma przecinka między słowami, ewentualny przecinek będzie tylko i wyłącznie przed słowem „tyle". Początek tekstu o Mafii 2: „Miał do wyboru to, albo ciężką harówkę (..)". Przecinek byłby uzasadniony w tym miejscu tylko w przypadku, gdyby między „wyboru" a „to" stało właśnie „albo". Ten sam tekst: „(...) przez około sześćdziesiąt procent czasu gry, Vito będzie się wspinać w gangsterskiej hierarchii (..)". Tu już nawet nie mam pomysłu, dlaczego ktokolwiek postawiłby tam przecinek. Mnóstwo jest tego w każdym numerze, to tylko kilka przykładów! Proszę, zwracajcie na te nieszczęsne kreski uwagę, bo ludzie to czytają i im się utrwala. Pomijam już, że nie świadczy to o waszym, eee, warsztacie dziennikarskim najlepiej, hyhy! Narzekam, narzekam, a i tak jesteście najlepszym periodykiem o konsolowej tematyce (z oszałamiającej ilości dwóch na rynku, ale nie uważam, żeby to jakoś umniejszało wasze zasługi). Dzięki za wielki materiał o Force Unleashed! Całuski,
McKlop

▶ Jako że akurat żaden z moich artykułów nie został wywołany do tablicy (czystym zbiegiem okoliczności, jak mniemam), pozwolę sobie oddać głos naszemu Strażnikowi Ognia Wiekuistego Poprawnej Polszczyzny.

▶ SOWPP: Niektórzy stawiają w nadmiarze, inni niespecjalnie w ogóle lubią się ze znakami przestankowymi. Oczywiście masz rację, we wskazanych wypadkach przecinki

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Czy w Red Dead Redemption da się włączyć czarno-biały obraz, jak choćby w Uncharted? I czy są w tej grze motywy skakania, wspinaczki?

Z poziomu samej gry – nic mi o tym nie wiadomo. Ale nikt nie broni pobawić się ustawieniami telewizora;] Można za to odpalić sobie filtr sepia – trzeba wpisać kod „THE OLD WAYS IS THE BEST WAYS". Co do skakania i wspinaczki – oba elementy są w grze, ale w bardzo uproszczonej formie. Nie spodziewaj się Księcia Persji.

↘ Silent Hill SM (empikowy oryginał) na PS2 twierdzi, że nie mam memorki, choć mam i mam na niej dużo miejsca. W czym może tkwić problem? Bo zastanawiam sie nad sensem kupna nowej...

I bądź tu, panie, mądry… Niby od razu narzuca się uszkodzenie memorki, ale to wciąż zgaduj-zgadula. Może znasz kogoś, kto użyczyłby Ci na próbę swojej karty, zanim wtopisz kasę w nowy egzemplarz? Co na to inne gry, też memorki nie widzą?

↘ Jestem pamiętliwy, pamiętam to srodze... Max, obiecałeś (już nie powiem, że mi) w Retro przypomnienie o Lynxie. Co miesiąc otwieram i co widzę... Pozdrawiam. Śmietan.

Wstrzymaj konie, kowboju. Prędzej czy później się doczekasz, a tak masz dodatkową podnietę przy otwieraniu każdego numeru, na zasadzie „azaliż to już..?". Tym razem jeszcze nie, ale też jest handheldowo, więc robi się cieplej.

↘ Siemka, czy warto sobie kupić Blura, RUSE, a może Reflexa?

Zdecydowanie lepiej Blur niż Reflexa, ale RUSE też fajne. Ciężko jednak bezpośrednio porównać wyścigi ze strategią.

↘ Mam takie pytanie, może wiecie kiedy można sie spodziewać wersji demo Star Wars: The Force Unleashed II? Z góry dzięki!

Będzie ponoć (szok!) jeszcze przed premierą gry. Obstawiałbym połowę października.

↘ Witam. Mam pytanie, co lepiej kupić do PS3: monitor 23 cale full HD, czy 37-calowy telewizor LCD, i czy będzie spora różnica w gratice między monitorem a telewizorem?

Zależy od odległości z jakiej będziesz grał – jeżeli masz zamiar siedzieć bardzo blisko, kup monitor. Jeżeli względnie daleko, wygodnie rozwalony na kanapie – 37 cali zrobi różnicę nawet jeżeli nie będzie w full HD. A jeżeli dalej niż 2.5 metra – przyda się tak z 50-60 cali ;-)

↘ Witam redakcję ;) Czy podwyżki podatku vat wpłyną na cenę Neo Plus? I czy wyjdzie nextgenowy Crash albo Harvest Moon?

Nextgenowy Crash już był, tyle że niespecjalnie udany. Harvest Moon przewijał się w różnych odsłonach na Wii i DS. Zaś co do podwyżek, to najpierw sprawdzimy jak wzrosną koszta druku i produkcji pisma.

↘ Dlaczego nie zamieściliście nawet krótkiej wzmianki o Madden NFL 2011 w raporcie z E3? Czy mogę liczyć chociaż na krótką recenzję po ukazaniu się tej gry?

Da się zrobić.

↘ Co sądzicie o PlayStation Move? Fajne to? Bo nie wiem czy kupować, a cena spoko – jak za jedną gierkę.

Chłopaki mówią, że wstępnie fajne, ale chcą z opiniami wstrzymać się aż zagrają w RE5 i R.U.S.E.

postawione są nieprawidłowo, na szczęście jednak nie zaburzają jakoś szczególnie komunikacji. Nie to, co w przypadku tragedii w kopalni Wujek, gdy odpowiedź na pytanie o pozwolenie użycia broni brzmiała albo „Nie czekaj na rozkaz" albo „Nie, czekaj na rozkaz". Interpunkcyjna różnica między życiem a śmiercią. Pozdrawiam i dzięki za czujność.

GULASHOWA WRÓŻKA PRAWDĘ CI POWIE

Witam szanowną Redakcję.
Trzymam w rękach sierpniowy numer NEO (wczoraj zakupiony) i po przeczytaniu artykułu o mniejszym Xboksie naszła mnie pewna refleksja. Jako że (muszę to uczciwie przyznać) nie jestem ani posiadaczem ani jakimś zdecydowanym fanem Xpudła, zawęziłem obszar „czytany" do ostatniego akapitu (czyli podsumowania) :-) i Gulasz pisze w te słowa: „...Czy warto kupować już teraz? Sugeruję jeszcze chwilę się wstrzymać, aż Microsoft ogłosi polskie ceny dla zestawu z Kinectem...". Po wyjściu PS3 Slim miałem sytuacje, że odsprzedałem koledze „dużą" wersję konsoli i zdecydowałem się dołożyć trochę floty i kupić odchudzoną (tę pierwszą z dyskiem 120 GB). Po czym nie minęło kilka tygodni (czy tam miesięcy) i w tej samej cenie pojawiła sie konsola z 250 GB twardym. Niby nic niezwykłego, ale do czego zmierzam...

Czy było możliwe (odnośnie tej konkretnej sytuacji) przewidzenie takiego ruchu Sony? Czy Szanowna Redakcja miała takowe informacje, a jeśli nie, to czy mogła, na podstawie wiedzy oraz śledząc rynek, zorientować się wcześniej lub chociaż sie spodziewać? Oczywiście nie mam tu zamiaru nikogo obwiniać (że nie wiedziałem) czy wylewać własnych żalów i pytam z czystej ciekawości :)

▶ Co tu dużo gadać, postępowanie producentów bywa czasami tak nieprzewidywalne, że aż sami potrafią się w nim zgubić. Tym niemniej, odpowiedź jest w tym przypadku prosta – jeśli Was zawczasu nie poinformowaliśmy, to znaczy, że nie mieliśmy takiej informacji, ani nawet bardzo przekonujących plotek na ten temat. Gdybyśmy mieli zwyczaj siedzenia na newsach, aż pozna je cała reszta grającego świata, długo byśmy nie pociągnęli na rynku.

I podsumowując moje wypociny chciałbym zwrócić uwagę na właśnie taki fakt. Takie „radzę" czy „sugeruję" jako podsumowanie moim zdaniem zdaje egzamin. Nie każdy śledzi zawzięcie rynek konsol i jedynym z nim łącznikiem jest na przykład Wasze pismo (jak w moim przypadku). I niby to jest wiedza elementarna, wynikająca chociażby z tego, że juz na niejedną konsole zdarzyło nam sie czekać w życiu i wiemy że prędzej czy później wyjdzie jej „lepsza" wersja (aczkolwiek w tak krótkim odstępie czasu to nie zawsze jest tak proste i przewidywalne). Jednak chętnie przeczytam takie „sugeruję się wstrzymać" czy „radzę nie kupować od razu, bo może..." bo jednak co doświadczenie na rynku, to doświadczenie na rynku :) Gdyby babcia była do góry nogami, to by była skarbonką...
Pozdrawiam i byle tak dalej
Patison (nie ten marynowany)

▶ A który? Czyżby Robert Patison? Badabum-pszsz! A odkładając na bok wyborne krotochwile, odniosę się jeszcze chwilowo do meritum. Jak pisał papcio Tolkien, „rada to niebezpieczny podarunek, nawet między mędrcami, a każda poniewczasie może okazać się zła". Pomimo tego, staramy się w miarę możliwości przedstawiać Wam racjonalne, przemyślane opinie, jak ta o której piszesz. Tylko nie wymagajcie od nas wróżenia z fusów (czy jakiejkolwiek substancji), bo później mogą być pretensje, że coś poszło nie do końca tak jak miało. Pozdrawiam.

DR MAX DOLITTLE

Koniciła Y'all,
Gdybym miał porównywać konsole do zwierząt domowych, PlayStation i Xkloc byłyby kolejno psem i kotem. Wii byłoby... fretką? Takie dziwne to zwierzę, które zwierzęciem domowym nie jest, ale jednak cholernie popularne wśród ludzi jest. NDS byłby chomikiem, a 3DS jego apgrejdowaną wersją (która tak naprawdę mało z poprzedniczką ma wspólnego), tak więc: świnka morska. PSP to z kolei... skupmy się w sumie na tych większych konsolach. Nowa wersja kota, która teraz wychodzi\wyszła (sam nie wiem) – ta czarna wersja jest „gotowa na Kinect". Co to znaczy? Że nowy kot ma super moce, a stary nie został ugryziony przez radioaktywnego pająka i nie będzie kompatybilny z Kinectem? Czy mogę dokupić mu super moc w każdej chwili (sorry, że powtarzam się ze słowem „moc" ale jestem świeżo po Kick-Ass i jestem trochę stoked na temat superbohaterów)?

▶ Odnoszę wrażenie, że w którymś punkcie tego listu zwierzęce metafory zrobiły się z lekka dezorientujące. Ale bez obawy, będziesz mógł podłączyć sobie Kinecta (jeśli strasznie chcesz) także do starego, wyleniałego kota z hałaśliwym układem gastrycznym. Będziesz tylko musiał podłączyć kamerkę osobno do prądu, żeby sierściuch nie dostał zawału..

Dobra, wychodząc z tego całego zoo, mam kolejne pytanie: Czy będzie recenzja filmu Tekken ? Film jakoś przeszedł bez echa, widziałem go ostatnio i jest.. Co najmniej tępy, ale jestem ciekawy jak wyglądałaby recenzja okiem ekspertów. Można sporo fajnych tekstów napisać śmiejąc się z tego filmu (ach te recenzje w N+ kiedy gra ma ledwo ocenę 3.0, pamiętam że kiedyś śmiałem się jak głupi, gdy czytałem recenzje Batmana (chyba Dark Tomorrow – złoto) (double nawias w nawiasie)).

▶ Bez obawy, raczej nie pominiemy tak wiekopomnego dzieła kinematografii milczeniem.

▶ Gulash: Czekam na mecenasa sztuki, który wyda owo dzieło w Polsce, żeby w zamian za niepublikowanie w enplusie recenzji przesłał nam 20 egzemplarzy na konkursy dla Was. Nie, poważnie.

Tutaj rodzi się kolejne pytanie: czasami umieszczacie recenzje filmów w dziale kinematografii. Moglibyście umieszczać na końcu ocenę? W standardowej skali ocen N+ (TM).

▶ Eee, no nie wiem. Standardowa skala jest przystosowana raczej do gier, i może na nich się skupmy. Decyzję o obejrzeniu filmu podejmuje się jednak na podstawie innego zestawu przesłanek, a jeśli już o takim piszemy, ton recenzji zazwyczaj wystarcza w zupełności.

Dobra, kończę. Jak zwykle czyta się Was kozacko. Ostatni numer był ubogi w recenzje, ale i tak dostarczyliście mega dużo interesującego materiału. Za to szacun. Jak wszyscy to wszyscy – dołączam się do apelu: Retro plus miażdży, uprasza się o nie czepianie się tego działu (nawiasem mówiąc: kiedy zagości w nim GameCube? Skoro ostatnio był już pierwszy kot...). Pozdro
ozorex

▶ Dzięki za miłe słowa i pozdrawiam. A co do artykułu o GameCube, pozwolę sobie odpowiedzieć nadworną frazą id Software: When it's done. W tym przypadku jednak potrwa to zapewne trochę krócej niż dekadę.

RETRO JEST FAJNE (A JEDNAK)

Witam po raz kolejny!
Chciałbym się ustosunkować do listu niejakiego Marchewki, Wojtka zresztą, zamieszczonego w kąciku emailowego pieniacza w numerze sierpniowym naszego czasopisma. Widzę, że mój poprzedni list wyrażający pogląd między innymi na kwestię działu Retro Plus wzbudził spore kontrowersje. Napisałem w nim, że moim zdaniem „za dużo miejsca poświęcacie w nim działowi retro". Stwierdzenie to wcale nie jest jednoznaczne z tym, że takowy dział nie jest potrzebny. Chodziło mi o to, żeby zamiast at least four feet... yyy-yy, tzn. pages mogłoby być np. trzy. Wręcz przeciwnie. Doskonale rozumiem rozczulenie jakie duża część starszych czytelników Neo odczuwa wracając do przeszłości za pośrednictwem artykułów w tym dziale umieszczanych. Fakt, że w konsolach zakochałem się dopiero od obecnej generacji nie znaczy wcale, że nie miałem z nimi styczności, lub że nie grałem w gry konsolowe. Całe studia mieszkałem z kolegą, entuzjastą konsol. Ograłem mnóstwo gier na PS2 i Dreamcasta. Zagrywałem się w Silent Scope. Jedna szafa w domu jest zapełniona działającymi (!) ruskimi jajeczkami, ruskim strzelaniem do kaczek, ruskimi wyścigówkami, tetrisami, Commodore 64 z Black Box vol. 8 z syntezatorem polskiej mowy i dźwięku, Pegasusem itp. A historię swojej ulubionej konsoli znam doskonale.
Podsumowując, retro jest potrzebne. Retro jest fajne. Mam w domu lodówkę w stylu retro. Podoba mi się fiat 500, który jest retro. Choć uważam wracanie do numerów archiwalnych na kibelku za lekką dewiację ;) Zazdroszczę też pracy, w której można codziennie sobie poczytać gazetkę. Tamtym listem chciałem sprowokować tylko dyskusję na ten temat, ale niestety niektórzy reagują na takie prowokacje, jak obrońcy krzyża z pod pałacu prezydenckiego.
LombokSpicy

▶ Nie przesadzajmy, obyło się bez fekaliów i materiałów wybuchowych. Tak czy siak, przyjąłem do wiadomości.

Czytelników zaś uprasza się o przyjęcie do wiadomości, że za miesiąc kolejne wydanie FAQ, i że samo się nie zrobi, więc serdecznie zachęcam do klepania w klawisze i dzielenia się tym i owym. Do przeczytania za miesiąc. ■■

O RUSZANIU SIĘ DO KONSOLI, PRZED KONSOLĄ, OD KONSOLI I O SEXY LASECZKACH

Coś Wam powiem? Wiecie po co są kontrolery ruchowe? „Uiloty", „muwy" i „kinekty"? Są jednym z najlepszych pomysłów ostatnich czasów na wydojenie gotówy.

Jak już pamiętacie z wcześniejszych rozważań, każda branża musi proponować użytkownikom ciągle coś nowego. W wędkarstwie mamy sondy, które pokazują rybki pod łódką, nawet już w 3D. W nurkowaniu, w numizmatyce, w zbieraniu grzybów – wszędzie. Nawet w pogrzebach i weselach. I nie ważne czy pomysł jest średni, czy dobry. Wystarczy, że jest o czym mówić i pisać. Ważne, żeby się działo, żeby się zmieniało. Żeby każdy, kto chce zrezygnować, pomyślał – „oj, jak odwrócę głowę, to zaraz coś fajnego przegapię, co następne wymyślą". Toteż od czasu do czasu próbuje się wciskać nam, że coś, co aktualnie nadchodzi, zmieni bardzo wiele. Żeby się interesować, nie znudzić branżą, zbierać pieniążka i go wydać kiedy trzeba, ponieważ stworzone zostanie wrażenie, że wszyscy to już mają, a tylko Ty nie.

Kiedy w grudniu poprzedniego roku pisałem, że ideą branży jest, by do końca tego roku każdy zamarzył o 3D, to właśnie miałem też na myśli. Tymczasem, kiedy w grach, jak w polityce, nic się nie dzieje, media zajmują się głównie podbijaniem „oglądalności", czyli np. krzyżem pod prezydenckim pałacem. Bo o czymś trzeba pisać, czymś codzienną dawkę kolumn zapełnić. Nawet jeśli jutro się to odwoła: „Wczoraj pisaliśmy, że kineKt zmienia nazwę na kinet ix, ale dziś wiemy już na pewno, że to nieprawda". I tak można ciągle, o wszystkim. Tymczasem na horyzoncie naszego oceanu gier rośnie sobie fala. Nie wiemy czy do nas dopłynie, czy ominie ląd graczy, ale ją z brzegu widać. Fala pod tytułem „ruchowe kontrolery". Kontroler ruchowy jest czymś, czego w branży nikt poważnie nie traktuje. Nikt się raczej poważnych rzeczy po tym nie spodziewa, spodziewamy się raczej niszowej rozrywki. A jednak się o nich pisze. Czemu?

No, bo jest to temat, o którym można pisać nieco inaczej. Wcześniej go nie było (nie liczę Wii w ogóle, bo to już dawno nieprawda) i gracze go mają nie „oczytanego". Zapowiedzi gier? Ciągle się pisze tak samo. Recenzje? Podobnie. Nowe konsole? Brak. Ale „rucholer" (uwielbiam przerabiać te dwa słowa – zawsze wyjdzie coś brzydkiego) – to od razu wiadomo, że nowe. O kontrolerze ruchowym można pisać i pisać. O tematach związanych z nim także: o fizyce, o fizykoterapii, o fitnessie, o elektronice, o niebezpieczeństwach. Felietony też. Owszem. Tu gra wychodzi do świata rzeczywistego i waląc kogoś w ryj, możesz przypadkiem stłuc mamie wazon, a kopiąc elektronicznego pieska – przypadkiem rozdeptać sobie chomika. Jeśli długo machasz to się naprawdę męczysz. Jak w „Niekończącej się opowieści" – fikcja przeplata się z rzeczywistością. Czad, co? Po drugie – dżizas – jak to świetnie wygląda, kiedy na targach prezentują to sexy lisiczki. Nic tak sexy nie wygląda! Siatkówka plażowa kobiet tak nie wygląda! Ach, gdybym tylko znalazł sponsora na World Cyber Games do stworzenia konkurencji Kinect Chicks on da Move! Zyski z reklam w przerwach wzrosłyby stukrotnie, choć część oglądających nie wróciłaby pewnie tak szybko po przerwie z ubikacji.

Kolejna akcja. Ani jednego, ani drugiego jeszcze nie ma. Więc każdy może sobie tylko pomarzyć. A z marzeniami wiadomo jak jest. Najlepsze są w marzeniach. Toteż nic dziwnego, że każdy chętnie czyta i się podnieca, bo wyobraża sobie jak to będzie super. Krótko mówiąc, jak z miłością od pierwszego wejrzenia na początku. Nie kochamy kontrolerów ruchowych za to jakie są, ale za to, jakie wyobrażamy sobie, że będą.

Tymczasem wydaje mi się, że wcale nie będą takie fajne. Podobnie 3D. Konsole powstały jako system do zabawy prostej. Wkładasz płytę i działa. Wstajesz, wyłączasz, odchodzisz. Masz 15 minut – zdążysz coś popykać. Masz pół nocy – tym bardziej. A teraz nie dość, że trzeba będzie posprzątać w pokoju, żeby mieć gdzie stać, to jeszcze pewnie niedługo w okularach. Jak wychodzę – wyłączam, zdejmuję. Jak wchodzę – włączam. Giną, gubią się, wyładowują. Więc – owszem, fajnie czasem pograć, ale na razie raczej nie będzie to standard. Żadnemu producentowi gier nie zależy na rozwoju 3D (może poza Sony, bo chce opchnąć telewizory), bo tak naprawdę to na co to komu przy tak słabej jakości obrazu 3D, jaka teraz jest możliwa do uzyskania? Na sprzedaży telewizorów 3D najbardziej zależy inżynierom ulepszającym system, bo dobra sprzedaż spowoduje, że nikt ich nie zwolni z pracy, a jeszcze dofinansuje.

PEWNIE SŁYSZELIŚCIE O BADANIACH PT. „GRACZE ZAWODOWI MAJĄ REFLEKS PILOTA MYŚLIWCÓW I KONDYCJĘ EMERYTA". WYJĄTKIEM W TYM WZGLĘDZIE BYŁY ZAWSZE TYTUŁY TANECZNE, WABIĄCE KU SOBIE LASKI W SALONACH GIER I LASKÓW LUBIĄCYCH RWAĆ LASKI NA HIGHSCORE. POZA TYM? BIDA.

Producenci gier podobnie chętnie wesprą na próbę kontrolery ruchowe, ale bez cudów. Gry wymagające precyzji odpadną, więc nie będzie z tego żadnego HC grania. Bo wciąż jest za słabo. Będzie można się wykazać sprawnością fizyczną. No i czad. Ale – umówmy się – sprawność fizyczna raczej nie idzie w parze z miłością do gier. Pewnie słyszeliście o badaniach pt. „Gracze zawodowi mają refleks pilota myśliwców i kondycję emeryta". Wyjątkiem w tym względzie były zawsze tytuły taneczne, wabiące ku sobie laski w salonach gier i lasków lubiących rwać laski na highscore. Poza tym? Bida. Rynek wyruszył więc chwilowo w stronę gałęzi rozrywki, która – moim zdaniem – skończy jak mikrofony czy maty. Fajnie sobie pośpiewać, ale bez przesady z tym sukcesem komercyjnym. Jak więc wyobrażacie sobie tak naprawdę zabawę Move albo Kinectem? Ile byście chcieli na to wydać? Jak wyobrażacie sobie normalny dzień? Że wolicie codziennie grać w wyścigi na „kinekcie" mając w ręku niewidzialną kierownicę, zamiast ściskać coś konkretnego? Albo jak pograć w domu izolując rodzinę od przestrzeni między sobą a TV? A gdzie te noce, kiedy człowiek ledwo siedział, a dusił buttony. Nie wyobrażam sobie siebie o 4 rano machającego rękami. Ale pacającego w buttony owszem. Toteż śmiem twierdzić, że – podobnie jak w przypadku gier – najlepszy moment dla kontrucholerów jest teraz, kiedy możemy sobie o nich pomarzyć. I trzeba na tym korzystać. Czy w rzeczywistości będzie źle? Nie, będzie fajnie. Jak z mikrofonami, czy EyeToyem – na imprezy super. I nie, nie dramatyzuję. Ale zawsze uważałem, że z marketingiem jest jak z bikini. Zwraca uwagę na fajne rzeczy, ale najfajniejsze jest to, czego nie pokazuje.
//Grabucholer

PS: Najbardziej podoba mi się amerykańska reklama Kinecta, gdzie cała rodzina gra w F1 i wymienia kółka. Według badań rodziny w USA spędzają na wspólnych rozrywkach 3 minuty w tygodniu. LOL

PREQUEL TRYLOGII HALO

HALO®

REACH

14 WRZESIEŃ 2010

usługa
Xbox LIVE
dostępna już od
jesieni 2010!

16+
www.pegi.info

ONLY ON XBOX 360

XBOX LIVE

BUNGIE

Microsoft game studios

2010 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Halo, the Halo logos, the Microsoft Game Studios logo, Xbox, Xbox LIVE, the Xbox logos, and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies. Bungie, the Bungie logo, Bungie.net, and the Bungie.net logo are registered trademarks of Bungie LLC, and are used with permission. All rights reserved.

Jump in.

XBOX 360

PlayStation®Move

TERAZ TWÓJ RUCH

PS3™
PlayStation 3

SONY
make.believe